

HECHA EN ARGENTINA

XTREME

PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MAYO 2000 • \$6⁹⁰

URUGUAY \$58 • PARAGUAY \$35.500
CHILE \$2.400 • ISSN 0129-5222

AÑO 3 • NUMERO 31



EN EL CD DE ESTE MES:

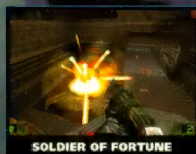
Los demos de Daikatana, Force Commander, NFS: Porsche 2000, The Devil Inside, Rally Masters y más!

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Pisamos el acelerador a fondo y te mostramos como nadie todos los detalles del nuevo arcade de Electronic Arts

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

▶ **40 espectaculares reviews!**



SOLDIER OF FORTUNE



MESSIAH



FORCE COMMANDER

- ▶ **Aprendé a jugar rol con Starcraft**
- ▶ **Enterate de la nueva aventura de Simon el mago**
- ▶ **Una guía estratégica para Messiah**
- ▶ **Galería de Imágenes: Episode 1: Obi-Wan y Mechwarrior 4**
- ▶ **Previews: Tribes 2, Ground Control y más!**

GRUPOL
PUBLICACIONES

00031

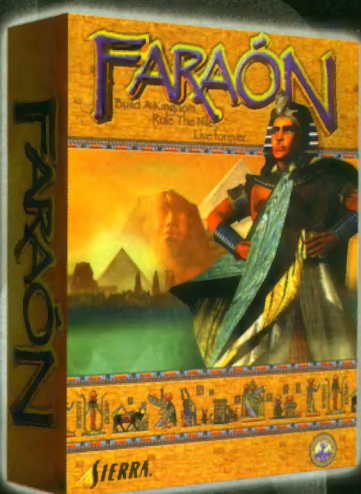
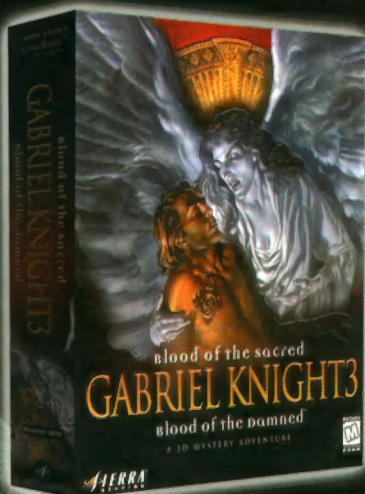
ISSN 0129-5222



9 770329 522002

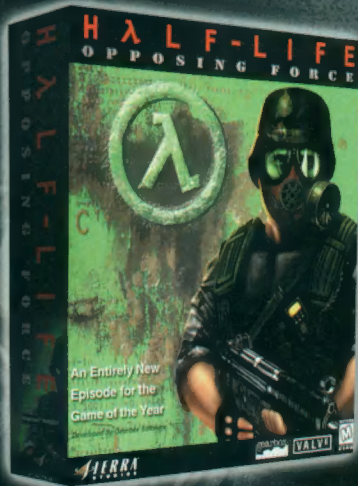
LA SOLUCION COMPLETA DE ATLANTIS II Y LOS MEJORES TRUCOS!

SIERRA™ NUEVAMENTE



EN ARGENTINA

BILZARD
ENTERTAINMENT



DISTRIBUYE
AV. BELGRANO 1435
CAPITAL - TEL: 383-5900
(LINEAS ROTATIVAS)



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000



Pisamos el acelerador a fondo y te mostramos como nadie todos los detalles del nuevo arcade de Electronic Arts

NOTA DEL EDITOR

¡Bienvenidos a este nuevo número de Xtreme PC! Parece mentira que una vez más estemos a punto de viajar a los Estados Unidos, específicamente a la ciudad de Los Angeles, a una nueva edición de la Electronic Entertainment Expo (E3) que se realizará durante este mes de mayo. Como ustedes saben, se trata de la mayor muestra de productos y títulos relacionados con el mundo del entretenimiento, así que no nos la podemos perder y allá vamos, equipados con un par de bolsos, algunas cámaras de video y dos docenas de sandwiches de milanesa con queso para comer en los tres días que dura el evento. Serán tres jornadas en las que estaremos entrevistando a algunos de los principales desarrolladores de juegos del mundo, viendo avances y películas de los títulos que se vienen, estableciendo relaciones con las señoritas de los stands y, sobre todo, recopilando información de primera línea para compartirla con

todos ustedes.

Ya a nuestro regreso les preparemos un informe preliminar sobre lo que más importante que hayamos visto y escuchado, y durante los meses siguientes iremos desplegando una cantidad de material exclusivo que sin duda los dejará más que conformes. Si se fijan en nuestra sección de noticias, verán cuáles son los títulos que esperamos poder jugar y ver en persona. ¡Estén atentos que ya falta poco!

Mientras tanto, en este número de XPC van a encontrar como siempre la mejor, más actualizada y divertida información del mundo. En los anticipos del mes podrán enterarse de cinco juegos que estamos esperando por horas, entre ellos el espectacular Tribes 2, que promete hacer temblar a los FPS más famosos del momento. Por el lado de las revisiones, tenemos más de una joyita, por ejemplo nuestra nota de tapa, Need For Speed: Porsche 2000 (que viene acompañada de una impresionante demo que encontrarán en el XCD), y otros como Star Wars:

Force Commander, Rollcage Stage II, Star Trek: Armada, Thief II: The Metal Age, Rainbow Six: Urban Operations, Messiah, Soldier of Fortune ¡y varios más!

Por supuesto, hay muchas cosas en nuestra revista además de previews y reviews de los mejores juegos. Verán análisis de hardware, nuestras secciones habituales, trucos para los mejores juegos, consejos para ser un buen angelito en Messiah y la solución exclusiva y completa de una de las pocas aventuras gráficas que aparecieron este año: Atlantis II. ¡No se pueden quejar!

Ya para terminar, queremos compartir con todos ustedes, que son parte de la gran familia de Xtreme PC, la alegría que sentimos por el nacimiento de Santiago, el primer hijo de nuestros amigos Gabriela y Maximiliano (el Boss). ¡Desde aquí les deseamos lo mejor del mundo para los tres! Nos vemos en junio.

NEWS**4****PREVIEWS****10**

Hitman: Codename 47	8
Rally Masters	9
Tribes 2	10

Ground Control	12
Icewind Dale	14

GALERIA DE IMAGENES**16****REVIEWS****20**

Alien Nations	21	Thief II: The Metal Age	44
Demise	22	Rollcage Stage II	46
Shadow Watch	23	Magic Interactive Encyclopedia	47
Rising Sun	24	Dracula Resurrection	48
Star Trek: Armada	25	Might and Magic VIII	49
Force Commander	26	Creatures 3	50
Majesty	30	Nascar 2000	51
Need for Speed: Porsche 2000	32	Ka-52 Team Alligator	52
Speed Demons	36	F1 2000	54
Silkolene Honda Motocross GP	37	Gunship!	56
Soldier of Fortune	38	Total Soccer 2000	58
Swedish Touring Car Championship	40	Grand Prix World	59
Messiah	41	Jugular Street Luge Racing	60
Theocracy - Dick Johnson V8 Challenge - Hazard	61		
Flux - PBA Bowling 2 - Wings of Destiny	62		
Myrtle Beach Tour - Triple Play 2001 - Giants Killers	63		

HARDWARE**64**

News	64
Sound Blaster Live! MP3+	65
Diamond Viper II	66

EL LADO BIZARRO**68****EL JINETE SIN CABEZA****69****JUEGO EXTENDIDO****72**

Tomb Raider: The Lost Artifact	72
Heroes of M&M III: The Shadow of Death	73
Rainbow Six: Rogue Spear Urban Operations	74

LA ZONA 3D**76****LA COMARCA****78****SOLUCIONES****80**

Atlantis II	80
Messiah: Guía estratégica	86
Trucos	88

LA COSA VISCOSA**90****CORREO****92****INDICE****XTREME PC**

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

MAYO 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACIONDIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano**PROGRAMACION INTERFACE XCD**

Diego Esteves

RELACIONES PUBLICASFernando Brischetto e-mail: yxonline@ciudad.com.ar**PRODUCCION PUBLICITARIA**

Andrés Loguerio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTASMauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar**VILLAGE PEOPLE**Sebastián Di Nardo Santiago Videla
Maximo Frías Pablo Benveniste
Rodrigo Peláez Mario Marincovich**COLABORARON EN ESTE NUMERO**Mariano Firpo Hernán Fernández
Sebastián Riveros César Isola Isart
Pablo Balut Pedro F. Hegoburu
Malvina Zacarias Marcelo Manfredi
Diego Vitorero**IMPRENTA**

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCIONCAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
INTERIOR Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Grupo4 Editorial, Paraguay 2652 4° y 5° Capital Federal, C.P. 121, Tel.: 495-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
 Registro de la propiedad N° 931582, ISSN 0329-5222.
 Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.
 Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
 All the trademarks, names and artwork, are trademarks or registered trademarks of their owners.
 Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos. Impreso en Argentina: Mayo de 2000.

NEWS

LOS ÚLTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMÁTICO

Sierra Studios y Mötley Crüe unen fuerzas para Tribes 2

Mötley Crüe, quien en estos momentos se encuentra bajando en su nuevo álbum llamado "New Tattoo", ofrecerá uno de sus próximos singles para que sea incluido en la banda de sonido de TRIBES 2.

El tema en cuestión todavía no tiene nombre, pero será promocionado durante el tour que la banda comenzará en los próximos meses como parte de la presentación del álbum que saldrá el 20 de Junio; por otro lado, la conocida banda proveerá sonidos exclusivos para el juego, con solos de guitarra y un par de "loops" de batería.

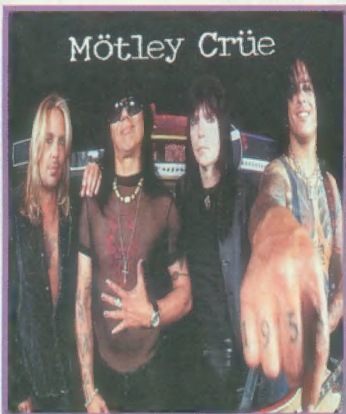
Según palabras de Jim Veevaert, (vicepresidente de marketing para Sierra Studios) ellos se consideran muy afortunados en tener la oportunidad de trabajar con los miembros de Mötley Crüe y Mötley Records/Beyond Music en esta promoción.

Según ellos, el estilo y actitud musical del grupo se complementa muy bien con la

acción y jugabilidad que tendrá TRIBES 2 y de paso servirá como gancho para todos los fans de la banda que no tengan idea de qué se trata el juego.

De acuerdo a comentarios hechos por Nikki Sixx (bajista de Mötley Crüe), ellos ven este proyecto como una forma de evolucionar hacia nuevos mercados que les permitirán dar a conocer su trabajo a un público mucho más amplio, también aclaró que la banda constantemente busca progresar y el hecho de tener la posibilidad de unirse a un mercado en permanente crecimiento como lo es el del entretenimiento es una oportunidad ideal para ellos.

Además de su participación en Tribes 2, Nikki Sixx, prestará parte de su proyecto solista llamado 1958 para la continuación de uno de los más exitosos juegos que hayamos visto últimamente para PC... el título al que nos referimos es nada más ni nada menos que Half-Life 2.



Everquest se expande

Recientemente, la firma Sony Computer of America anunció que la tan esperada expansión para este impresionante RPG Online estará en la calle para los primeros días del mes de Mayo. The Ruins of Kunark es el nombre que llevará este agregado y, entre otras cosas, nos ofrecerá: Un nuevo continente con más de 25 zonas para explorar, nuevas ambientaciones, una nueva raza (Lizardmen), una nueva serie de personajes secundarios y como si esto fuera poco contará con un engine 3D mejorado, que además usará texturas con mayor resolución.

Con esta expansión también se solucionarán algunos "bugs" presentes en el juego original y se mejorará el soporte para Internet, a fin de lograr conexiones más estables.



Psygnosis tira la toalla

Efectivamente, la mítica compañía que años atrás supo estar en la cima del mercado anunció que cerrará sus puertas en lo que al continente americano se refiere y pasará a convertirse en una división interna de Sony, para dedicarse a desarrollar juegos para las consolas Playstation y Playstation 2.

Con este inesperado cierre, varios proyectos se han quedado parados y muy posiblemente nunca lleguen a ver la luz del día.

Desafortunadamente, dentro de esta volteada masiva entra Hired Guns, un título que había generado una enorme expectativa, ya que además de usar el engine de Unreal se perfilaba como algo único en su estilo y aunque no fue oficialmente cancelado, todavía no se sabe si es que alguna otra compañía estará interesada en publicarlo.

Más novedades sobre Allegiance

Desde los primeros anuncios que aparecieron sobre este juego, todo hacía parecer que estábamos ante algo revolucionario, ya que un juego de estas características no se ve todos los días y gracias a que hace muy poco tiempo tuvimos la suerte de poder acceder a una versión de prueba (Beta), hemos podido comprobar que las promesas no están muy lejos de la realidad.

Para todos aquellos que no están al tanto de esta nueva producción de Microsoft, les comento que Allegiance es una especie de combinación entre Homeworld y juegos de la onda de los Freespace, especialmente diseñado para jugar por red o a través de Internet en el que pueden participar grandes cantidades de jugadores... y al decir grandes cantidades me refiero a cientos y tal vez más.



Allegiance es un juego de estrategia y acción en donde tendremos que tratar de expandir nuestras fronteras lo más posible en un espacio dividido en varios sistemas o sectores en los que cada grupo tendrá que inten-



tar construir y mejorar su base antes de que otros los descubran y traten de hacerlos poma-da. Lo más interesante de esto es sin duda la forma de jugarlo, especialmente porque nos exige mucha más coordinación y trabajo en equipo que la mayoría de los juegos Multiplayer de hoy en día.

En cada equipo, además de los participantes que jugarán como pilotos, habrá un comandante, que se ocupará de tareas como: Organizar las estructuras de la base, darle órdenes a las naves automatizadas (recursos, construcción, etc.), indicarle a los demás jugadores a dónde tienen que ir o a quién tienen que proteger y por supuesto ampliar y mejorar su base al igual que comprar distintos accesorios entre los que se encuentran nuevas naves, defensas y armas.

En algunas de estas imágenes podrán ver la vista que verá aquel que haya sido elegido para jugar como comandante, para que se vayan haciendo una idea de cómo será la versión final.

Por ahora sólo pudimos probarlo en red y

en grupos reducidos, por lo que resulta complicado darse una idea de la magnitud real que Allegiance pueda llegar a alcanzar.

De todas formas, éste es un título más que prometedor y es muy posible que de seguir así, cuando llegue a Internet en forma masiva, pueda llegar convertirse en una verdadera revolución, en lo que a juegos Online se refiere.



NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

¿Una PC de bolsillo?

Así es nomás... actualmente Microsoft está trabajando en un nuevo proyecto con el que pretende colocarse al frente del mercado de las computadoras portátiles.

En estos últimos días, Bill y sus amigos presentaron una nueva maquina de bolsillo, que saldrá a competir directamente (por no decir arrasar) con los productos que conocidas firmas como Casio, Compaq y Symbol Technologies atacaran todo este mercado.

Parece ser que entre otras cosas, el nuevo chiche de Bill tendrá una pantalla a color, 16 MB de RAM, sonido estéreo y como broche de oro un procesador de 32 bits, que para una máquina de este tamaño es algo fuera de lo común y si estas especificaciones llegan a ser verdad, partirá al medio hasta la más pulenta de sus competidoras sin despeinarse.

Pero ojo, esto no es todo, porque esta máquina trabajará con un sistema operativo Windows CE, que es una versión reducida de Windows que todos conocemos y podrá conectarse a Internet, aunque todavía no se mencionó nada de qué clase de modem usará.

Además esta mini-PC vendrá con una versión especial de Windows Media Player, que permitirá a sus futuros usuarios ver videos o escuchar temas que podrán conseguir por medio de Internet.

Por último, Microsoft también anunció que incluso habrá juegos para este más que ambicioso proyecto, lo que seguramente podría llegar a dar origen a un nuevo mercado y al mismo tiempo dejar en el camino a cualquiera que pretenda hacerle el aguantante.

Eso sí, siempre y cuando todo salga como lo están planeando.

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

TÍTULO GÉNERO COMP. DIST.

• MIG Alley	Simuladores	Dinamic	Centro Mail
• Klingon Academy	Simuladores	Activision	Tele Opción
• Evolve	Acción / Arcades	Interplay	Tele Opción
• Force Commander	Estratégicos	LucasArts	Microbyte
• Superbike 2000	Simuladores	EA	Microbyte
• F1 2000	Simuladores	EA	Microbyte
• Vampire	Aventuras / RPG	Activision	Tele Opción
• Nocturne	Aventuras / RPG	God	Edusoft

• Half-Life: Opposing Force	Acción / Arcades	Sierra Studios	GTC Ribbon
• NFS: Porsche 2000	Acción / Arcades	EA	Microbyte
• Soldier of Fortune	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
• Faradon	Estratégicos	Sierra Studios	GTC Ribbon
• Gabriel Knight 3	Aventuras / RPG	Sierra Studios	GTC Ribbon
• Mayday	Estratégicos	Jowood	Centro Mail
• Messiah	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
• Radical Drive	Acción / Arcades	Dinamic	Centro Mail
• S.W.A.T. 3	Acción / Arcades	Sierra Studios	GTC Ribbon

Buenas noticias para los fanáticos de Unreal Tournament



La compañía responsable de Unreal Tournament, Epic Games, anunció que en poco tiempo más entregarán en forma gratuita a los usuarios registrados de este juego, una mini-expansión, que estará compuesta por 6 nuevos niveles en total, 3 de los cuales estarán hechos para el modo "Capture the Flag" y los otros para el modo "Deathmatch".

La particularidad de estos nuevos niveles es que fueron hechos por uno de los diseñadores de los niveles del juego original (Cedric Fiorentino) y originalmente estaba planeado que formaran parte del juego en el momento de su lanzamiento, pero lamentablemente no pudieron ser terminados a tiempo y por ese motivo es que serán distribuidos de esta forma.

Lo mejor de Capcom para PC

Si en duda esta es una excelente noticia para los fanáticos de las aventuras de suspense y terror, ya que la gente de Capcom comentó que en la próxima exposición E3 que se realizará en la ciudad de Los Angeles en el mes de Mayo, presentarán las versiones de PC de dos de sus más grandes éxitos en consolas.

Los candidatos son nada menos que Resident Evil 3 y Dino Crisis y aparentemente estarán listos para antes de fin de año.

En el caso de RE 3, es posible que la conversión no supere demasiado a la versión original, porque tengamos en cuenta que los escenarios están hechos en 2D en una resolución de 320 x 200 y de seguro al escalarlos a resoluciones como por ejemplo 640 x 480, se van a

pixelar bastante.

En el caso de Dino Crisis, la mano viene distinta, porque al estar completamente hecho en 3D podrá aprovechar sin problemas la tecnología de las más nuevas placas 3D con lo que seguramente logrará resultados realmente espectaculares.



LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	Messiah	Shiny / Interplay / Edusoft	Acción / Arcades	-
2	Starlancer (Beta)	Digital Anvil / Microsoft	Simuladores	-
3	Soldier of Fortune	Raven / Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	-
4	NFS: Porsche 2000	Electronic Arts / Microbyte	Acción / Arcades	-
5	Thief II: The Metal Age	Eidos	Acción / Arcades	-
6	The Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	-
7	Quake III: Arena	id Software / Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	4
8	Rollcage Stage II	Attention to Detail, Ltd / Pygnosis	Acción / Arcades	-
9	Force Commander	LucasArts / Microbyte	Estratégicos	-
10	Unreal Tournament	Epic Megagames / GT Interactive	Acción / Arcades	6

Este ranking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ranking del mes próximo.

Y estos son los afortunados ganadores!!

Damas y caballeros, con ustedes... los ganadores de la segunda selección anual de premios Xtreme (1999). También queremos aprovechar la ocasión, para agradecer a todos aquellos que no se vieron favorecidos, por haber participado... ¡más suerte para la próxima!

EL SEXTO PREMIO ES DE

Marcelo A. López
DNI 20.858.187



EN EL QUINTO LUGAR

Hernán A. Scrinzi
DNI 28.729.185



EL CUARTO PREMIO VA PARA

Cecilia Vecino
DNI 28.053.852



EL SEGUNDO SE VA CON

María Fernanda Pani
DNI 26.526.767



Y EL PRIMER PREMIO ES PARA...

Adolfo Pablo Gonzalez
DNI 25.026.307



Todavía faltan entregar algunos premios así que esperamos que los ganadores pasen por la editorial de un momento a otro para retirarlos, así que... ¡Hey! no, pará... Andrés, largá esos premios que no son tuyos... ¡jagárenlooo! Ejem... Igualmente no se preocupen, porque cuando vengan a buscartos estarán aquí.

fechas de salidas

Age of Empires II: Exp.	Microsoft	Primavera 2000
American McGee's Alice	Trigle / EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Otizo 2000
Baldur's Gate II: S. of Am.	Bowser / Interplay	Invierno 2000
Black & White	Loosehead / EA	Otizo 2000
Blair Witch Project	GOO	Invierno 2000

Arcanum

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Commander

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Dark Reign 2

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Duke Nukem Forever

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Evil Dead: Ashes 2

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Freelancer

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Good & Evil

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Halo

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Hitman: Codename 47

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Islewind Dale

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Jazz: Psycho Circus

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Lost: The Journeyman

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Need for Speed: M. City

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Reverent Nights

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Star Trek Voyager: E. Force

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000



Tribes 2

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Vampire: The Masquerade

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warlords: Battlemaster

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Wizardry VIII

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: Reign of Chaos

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warcraft III: The Frozen Throne

Compañía / Distribución:
Trigle Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

COMPANIA / DISTRIBUCIÓN: IO Interactive / Eidos Interactive
 INTERNET: No disponible
 FECHA DE SALIDA: Mediados de 2000
 DEMO: No disponible
 CATEGORIA: Acción / Arcades

Hitman: Codename 47

Inspirados en la película "The Professional", este proyecto de Eidos nos propone convertirnos en el más temible y certero asesino a sueldo que pueda existir

Por Santiago Videla

Eidos pretende hacer a un lado a los tradicionales héroes carilindos para ponernos detrás de un misterioso asesino creado genéticamente con el único propósito de llevar a cabo su peculiar profesión, a quien sólo se conoce con el número 47.

Ponete a tiro

Lejos de ser un juego de acción en el que simplemente hay que ir corriendo para balsearse con todo el mundo, en Hitman el principal objetivo es tratar de eliminar a nuestro desafortunado "blanco" de la forma más limpia y profesional que podamos, para que de esa manera nuestros jefes sean lo más generosos posibles a la hora de desembolsar "la platita".

Para eso vamos a tener que usar nuestro ingenio y valernos de la inmensa variedad de posibilidades que cada escenario nos ofrecerá, para que demos que tan creativos podemos ser.

De acuerdo con lo anunciado por IO Interactive, Hitman estará compuesto por unas 26 misiones, que se desarrollarán en cinco de las más grandes ciudades del mundo y, al parecer, el fuerte de este juego será el nivel de detalle con el que estarán diseñados sus distintos escenarios.

Según se comenta, cada ciudad parecerá tener vida y los escenarios serán extremadamente interactivos con el fin de que tengamos una enorme flexibilidad a la hora de cumplir con nuestra tarea,



ya que siempre podremos improvisar para hacer lo que nos pidieron de cientos de formas distintas.

Obviamente y como nuestra nueva profesión nos lo exigirá, aquí tendremos acceso a un sofisticado arsenal en el que encontraremos desde un alambre para eliminar silenciosamente a nuestras potenciales víctimas hasta armamento de asalto e incluso un poderoso rifle con mira telescópica, con el que podremos volarle los rulos a cualquiera cómodamente ubicados en la terraza de cualquier edificio.

Como no siempre podremos alcanzar nuestros objetivos sólo con las armas, una vez que tengamos algunos ahorros también vamos a poder acceder a ciertos servicios

especiales, como por ejemplo contratar "limpiadores" para que cubran nuestro rastro o hacer que coloquen micrófonos en ciertos lugares sospechosos, entre otras cosas, que nuestra agencia nos brindará por una módica suma pero que serán muy útiles para hacernos una idea de con quién nos estamos metiendo.

Uno de los puntos más fuertes de este juego, según sus creadores, será la inteligencia artificial de nuestros oponentes, ya que siempre estarán atentos al menor ruido para reaccionar de acuerdo a la situación en que nos encontremos y por lo general intentarán evitar los enfrentamientos directos tratando de actuar en grupo para emboscarnos.

Hitman: Codename 47 usará un "engine" que está siendo desarrollado especialmente por IO Interactive, actualmente conocido con el nombre de "Glacier", que entre otras cosas usará sofisticados efectos especiales que ayudarán a crear la sorprendente atmósfera que pretenden darle a cada entorno.

Parece ser que este "engine" manejará complejos efectos de partículas y además contará con un sistema de daño localizado que nos va a permitir afectar partes específicas de cada enemigo (de una forma un tanto similar a la de Soldier of Fortune), cosa que en algunos casos nos exigirá afinar la puntería si es que no queremos terminar en un cajón.

De acuerdo con las especificaciones que dio a conocer IO Interactive, parece que las novedades más notorias de este juego, además de su peculiar argumento, se verán en la parte técnica, ya que parece que a nivel de detalle esto será algo revolucionario y realmente digno de verse, no sólo por los gráficos.

Por ahora no sabemos mucho más al respecto, así que habrá que esperar que todo salga bien y que los muchachos de IO no se suban al podio antes de tiempo. ❏



Rally Masters

El desafío final para los maestros del Rally Mundial

■ Por Pablo Benveniste

Carlos Sainz, Colin McRae, Didier Auriol y tantos otros ya son famosas figuras del Rally Mundial. ¿Pero qué pasaría si se enfrentaran cara a cara entre sí para ver quién es el mejor? Digital Illusions de Suecia está muy preocupada en saber la respuesta y, como sabe que muchos de nosotros también, ya nos adelantó una versión beta de Rally Masters para que saboreemos de antemano los duelos que se vienen.

La Carrera de Campeones auspiciada por Michelin es un conocido evento en el que los más grandes del Rally se juntan para correr en un circuito cerrado con forma de ocho, de a dos competidores a la vez y en igualdad de condiciones. No es una carrera normal porque cada participante comienza en lados opuestos del trazado, pero créame que a fin de cuentas la diversión está garantizada. Esta competencia se realiza año tras año en la Gran Canaria pero la propuesta de Rally Masters será llevarla por todo el mundo, a través de variados paisajes, terrenos y climas. Por eso, aparte de la Carrera de Campeones, encontraremos al Campeonato Rally Masters que nos permitirá correr en Italia, Suecia, Indonesia, Inglaterra y Estados Unidos. Pero esto no lo es todo, porque si de creatividad se trata, también podremos correr de la forma que todos conocemos. Si, señores, cuatro autos de rally esperando la luz verde para recorrer circuitos verdaderamente originales en cada uno de los países nombrados anteriormente para ganar la Copa Challenge. Los que además prefieran el rally con sus clásicas competencias por etapas, podrán disfrutar del Trofeo Rally Masters, una convocatoria menos extravagante donde el cronómetro es todo lo que importa. Por último y como no podía faltar, la opción multiplayer con la

cual podrán jugar hasta ocho participantes vía Internet.

En Rally Masters nos esperarán los mejores pilotos de hoy y del ayer. Con las máquinas sucederá algo similar. Los autos (17 en total) estarán representados por modernos modelos como el Toyota Corolla, Ford Escort y Renault Megane y otros verdaderos clásicos como el Lancia Delta, Peugeot 205 y el Toyota Celica.

Muy pocas características harán de Rally Masters un arcade. Por un lado, podemos chocar y volcar sin miedo y de todos modos el auto llegará a la meta. Sin embargo, estén seguros que el modelo de manejo no será fácil (habrá que ir bien de costado) y que con sucesivos golpes, las diferentes partes se irán averiando haciendo que el rendimiento baje. Al momento de la puesta a punto, en el garage podremos realizar reparaciones y personalizar el tipo de cubiertas, la suspensión y la relación de los cambios.


En cuanto a los gráficos, Rally Masters es sorprendente (y eso que por ahora no es más que una versión preliminar). Fuera de unos cuantos árboles en 2D que por su cercanía a la pista decepcionan bastante, el resto de los detalles en cuanto a estructuras y texturas estarán muy bien cuidados. Algo muy interesante que vale la pena mencionar es la cantidad de propagandas, todas ellas reales; parece ser que se consiguieron todos los sponsors en serio!

Respecto de los autos, desde una amplia variedad de vistas, incluyendo la cabina, podremos notar la calidad de los polígonos (con interiores y todo), la completa articulación de las ruedas y excelentes texturas



con propagandas reales. El modelo visual de daños también será algo espectacular, sobre todo cuando lleguemos al final con la carrocería aplastada y los vidrios totalmente astillados.

No me canso de enumerar atractivos. Los sonidos son un vivo reflejo de la realidad, sólo esperen a escuchar el motor y el turbo (aunque sea una verdadera lástima que todos los autos se escuchen igual, por lo menos en la Beta). Además, oiremos la voz clara del copiloto, indicándonos las alternativas del camino y haciendo acotaciones de vez en cuando. Por su parte, las interfaces estarán enriquecidas con comentarios acerca de las competencias y de todos los pilotos que participan en el juego.

Cualquiera que tenga cierto interés en el Rally Mundial, sobre todo por sus autos y pilotos, tendrá en Rally Masters una cita obligada. Con solo pensar en tener a la Carrera de Campeones en la computadora y sabiendo que el hardware necesario no será un obstáculo en absoluto, sólo queda esperar hasta el invierno cuando el semáforo de Infogramas se ponga en verde. Pero estén atentos, porque si llega a nuestro país la versión norteamericana, se llamará Test Drive Rally. 

COMPANIA / DISTRIBUCION: Dynamix / Eidos
 INTERNET: www.siemer.com
 #ECHA DE SALIDA: Septiembre 2000
 DEMO: No disponible
 CATEGORIA: Acci3n / Estrategia

Tribes 2

Un nuevo y ambicioso proyecto de ■ gente de Dynamix

Por Martín Varsano

Si hubo un juego que en la editorial causó una excelente impresión desde el principio fue Starsiege: Tribes. De entrada tenía un entorno totalmente diferente a sus pares: Adiós túneles claustrofóbicos... hola inmensas planicies cubiertas de verde pasto. Obviamente, el cambio resultaba más que interesante, pero que el título estuviera apuntado solamente a los encuentros Multiplayer parecía demasiado arriesgado.

Ahora, las compañías más grandes del mercado de los videojuegos le dan la razón a Dynamix. Al parecer, el futuro de los encuentros entre varios jugadores se encuentra en Internet. Sólo basta mirar los últimos lanzamientos de id Software y GT Interactive para ver que todo el fuego de los lanzamisiles y ametralladoras apunta a la red de redes. Y como era lógico, la subsidiaria de Sierra volverá a subir la apuesta con Tribes 2. La consigna de los programadores es la siguiente:

Más grande, mejor

Sierra sabe que no puede hacer las cosas a medias. Después de todo, los seguidores de Tribes son casi fanáticos, y aunque el juego no tuvo la aceptación masiva que se esperaba, ha sembrado la semilla para este nuevo capítulo que seguramente dejará con la mandíbula abierta a más de uno. Si no me creen, sólo tómense unos cuantos segundos para ver las fotos.

Esta maravilla gráfica está realizada con un engine íntegramente nuevo, que ha permitido cambios notables en los terrenos. Como pueden ver, hay una mayor cantidad de polígonos en los mismos para que sus irregularidades sean menos pronunciadas. Otro aspecto que se ha mejorado increíblemente es el de la niebla, que ahora puebla los niveles agregando un nuevo elemento estratégico. Como pueden imaginarse, si un enemigo se oculta en un lugar plagado de neblina será imposible verlo, y peor si además activó el bloqueo para los sensores.

Con esta nueva característica pueden ir diciendo adiós al láser del sniper, ya que la niebla lo bloquea. Así que estén preparados para agudizar los sentidos, porque nuestros adversarios pueden estar más cerca de lo que pensamos...

¿Vos qué le pasa?

Los programadores han prometido mejorar los sets de texturas de Tribes 2, para estar a la



■ El nuevo engine permitirá el desarrollo ■ escenarios más detallados.

par de las nuevas generaciones de tarjetas gráficas. Y para aprovechar la velocidad de estas maravillas, se ha subido la cantidad de polígonos en los caracteres, de 600 a 1500, junto con nuevas animaciones, especialmente en las que muestran cuando estamos la pata. Y si queremos, como antes podremos practicar algún tipo de danza macabra junto al cuerpo de los enemigos caídos en combate, una burla intolerable



para el difunto que pronto buscará venganza.

Y si esto no les parece suficiente, también pudimos enterarnos que entrará a la arena una nueva raza, conocida como los Bio-Derms (parece el nombre de una crema para manos), la cual no tendrá demasiados cambios con respecto a los humanos, exceptuando tal vez el aspecto. Un aspecto por el que los fans clamaban era diferentes modelos para los jugadores, ya que esto generaba cierta confusión entre las "tribus". Para solucionar este problema, Dynamix ha decidido lanzar los meshes (en algún formato que seguramente será soportado por los programas de animación 3D más populares) junto al juego, para que los jugadores experimentados puedan crear sus propios modelos.

Una inteligencia superior

Hasta acá todo fantástico, pero lo que realmente queríamos saber era si Tribes 2 iba a tener cambios radicales en lo que respecta al juego para un solo jugador, algo prácticamente inexistente en el primer título. Como era de esperarse, la compañía pre-

fiere no decir demasiado al respecto, pero lo que sí pudimos averiguar es que se van a incorporar bots con una inteligencia similar (o superior) a los de Unreal Tournament, para que de esta forma puedan participar en los encuentros multiplayer actuando como verdaderos jugadores de Tribes. De esto se deduce que es muy probable que estos mismos bots se incorporen a algún tipo de campaña para un solo jugador. Recordemos que originalmente Tribes carecía de este modo.

Una combinación letal

Los que tuvieron oportunidad de jugar a Tribes, seguramente recordarán los vehículos aéreos que nos permitían desplazarnos a toda velocidad mientras rociábamos a nuestros enemigos con los láseres. Para su segunda parte, los desarrolladores han pensado incorporar vehículos aéreos, para el agua (algo así como minisubmarinos, que tendrán ciertas limitaciones físicas como por ejemplo la utilización de armas de energía), y de tierra, incluyendo motos de reconocimiento y un tanque pesado que pueden conducir dos personas, una manejándolo mientras la otra se encarga de despachar al que se cruce. Lo que se dice un tándem de temer.

Para finalizar, los desarrolladores han modificado completamente el código multiplayer para asegurarse una mejor transferencia de datos en Internet. Esto es realmente importante para juegos de este estilo, que sin lugar a dudas dependen de

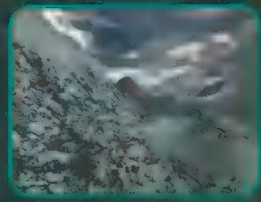
una buena comunicación para que los encuentros no sean una frustración. De todas formas, creemos firmemente que no habrá que preocuparse por nada ya que Dynamix está muy compenetrada en hacer de Tribes 2 uno de los juegos multiplayer más importantes del 2000. ✕

Creá tu propio mapa

Tribes incluye un nuevo editor de terreno, basado en un generador de fractales, que nos dejará configurar los parámetros. Con este nuevo editor el terreno se pueden crear los mapas más complicados en cuestión de segundos, realizando en un abrir y cerrar de ojos montañas cubiertas de nieve, majestuosas dunas, arena caliente, tal vez un complejo de islas en un apacible mar. Luego de generar el terreno, la inclusión de las estructuras se realiza con un simple click del mouse, con la opción de rotarlas o escalarlas.

Como si esto fuera poco, podremos agregar el tipo de clima deseado: lluvia, truenos, hielo, arenas movedizas y la ya comentada niebla.

Los programadores han indicado que cantidad de mapas disponibles en Tribes 2 va a ser realmente grande pero además, como pueden ver, gracias a este nuevo editor las posibilidades son ilimitadas...



COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Eidos Interactive / Eidos Interactive
 INTERNET: www.eidos.com/conjuegos/groundcontrol
 FECHA DE SALIDA: 1.º de agosto de 2006
 DEMO: No disponible
 CATEGORÍA: Estrategia

Ground Control

Un nuevo y ambicioso proyecto que pretende revolucionar uno de los géneros más competitivos del momento

■ Por Santiago Videla

Con cada nuevo juego de estrategia en tiempo real que sale, siempre solemos escuchar interminables promesas que nos aseguran que veremos algo diferente a todo lo conocido y que el género nunca volverá a ser el mismo. Desafortunadamente, en la mayoría de los casos y a pesar de habernos prometido maravillosas novedades, casi siempre estos juegos nos obligan a dejar de lado las tácticas elaboradas para hacer que tengamos que quedarnos encasillados en nuestra base, encanutando recursos y construyendo unidades a mansalva hasta tener un batallón lo suficientemente numeroso como para arrasar de frente a la base enemiga.

A pesar de que este tipo de dinámica todavía sigue dando resultado entre los fanáticos del género, la gente de Massive Entertainment asegura que está haciendo todo lo posible para evitar que Ground Control sea más de lo mismo. Uno de los elementos clave para lograrlo será darle mucha más importancia al planteamiento táctico de cada misión, simplificando el tema de la búsqueda de recursos y la construcción.

Promesas que prometen

Uno de los elementos más interesantes de Ground Control es que la búsqueda y recolección de recursos quedará relegada a un segundo plano, pero a cambio tendremos un control más amplio sobre nuestras fuerzas, con muchas más opciones y posibilidades que nos obligarán a usar tácticas más ingeniosas en lugar de depender de



la cantidad de unidades que tengamos de nuestro lado.

Parece ser que podremos manejar una cantidad de unidades bastante considerable (especialmente en las misiones más avanzadas), pero para salir victoriosos en cada enfrentamiento vamos a tener que aprender a dividir nuestras fuerzas, tender emboscadas o cosas por el estilo, porque muchas de las unidades enemigas tendrán fuertes blindajes (especialmente en su parte frontal) y un ataque directo puede llegar a terminar en un rotundo fracaso.

Para lograr que podamos planear tácticas con una cantidad elevada de grupos sin agarrarnos un dolor de cabeza, sus creadores están trabajando en una interfaz mucho más cómoda y accesible, que nos permitirá responder en forma más efectiva; una de las ventajas que ofrecerá será que en lugar de tener que seleccionar y armar nuestros escuadrones manualmente, cada vez que se construyan nuevas unidades éstas serán asignadas automática-

mente a diferentes grupos, que luego podremos seleccionar presionando una tecla.

Otra novedad interesante es que a cada grupo vamos a poder asignarle una serie de parámetros, como por ejemplo atacar a todo lo que se mueva, atacar sólo si son atacados primero, evitar entrar en combate, etc., que nos servirán para mantener a nuestras

fuerzas bajo control sin importar qué tan dispersas estén. Aunque en un principio





esto pueda llegar a parecer complicado, existirán una serie de etapas de entrenamiento en las que aprenderemos paso a paso cómo hacer cada cosa, al mejor estilo Homeworld.

También podemos asignar parámetros para controlar el movimiento de nuestras tropas, para que cuando las enviemos hacia algún lugar haciendo click sobre el mapa se



detengan al detectar algo sospechoso o intenten esquivar cualquier posible amenaza.

Entre otras cosas, Ground Control nos dejará asignar distintos tipos de formaciones a cada grupo. Además de esto, todas las unidades que sobrevivan a una misión podrán pasar a la siguiente con un mayor nivel de experiencia.

Cada unidad tendrá una función específica y por lo general tendremos que aprender a hacer que se complementen entre sí, para que no sean presas fáciles de las defensas enemigas, especialmente cuando se trate de unidades de reconocimiento o de apoyo.

El detallado relieve de los terrenos es otro factor que será de vital importancia a la hora de planear nuestra estrategia para cada misión, por lo resultará imprescindible

tener un par de unidades de reconocimiento si es que no queremos arriesgarnos a caer en una trampa.

En cuanto a gráficos, por lo que se puede ver en las primeras imágenes, parece que la calidad de este juego será comparable a la de títulos como Battlezone 2 (sobre todo la de los escenarios), lo cual no es poca cosa. A lo largo de sus 30 misiones (15 con cada bando) veremos una enorme variedad de escenarios, que van desde desiertos hasta complejas regiones nevadas, con modelos muy detallados y una ambientación realmente espectacular.

Multiplayer a full

Ground Control introducirá una serie de importantes cambios con respecto a los modos "Multiplayer"

que estarán destinados a que el juego tenga una difusión mucho mayor en Internet que el resto de sus competidores.

Como principal cambio para lograr esto, el juego permitirá que cualquier usuario pueda unirse a un partido ya comenzado sin tener que esperar a que esos interminables combates de más de dos horas terminen, lo que sin duda llamará la atención de



muchos aficionados ocasionales y, además, le dará la oportunidad a aquellos más fanáticos de intentar convertirse en los capos del server y hacerle el aguantante a todos los que se vengan.

La única macana en este aspecto es que Ground Control no soportará conexiones directas por TCP/IP, sino que la única forma de jugarlo será en los servidores de WON.NET.

Ojalá que así sea

Sin dudas las promesas de un juego de estrategia en tiempo real que revolucione al género siempre llaman la atención, aunque, a decir verdad, muchos de nosotros ya estamos cada vez más acostumbrados a oírlos, pero en este caso parece que además de haber unas cuantas ideas piolas, la cosa viene bastante bien encaminada, así que sólo nos queda esperar un par de meses más para ver si estamos ante un nuevo clásico o ante uno más del montón. X



■ Ground Control introducirá grandes cambios en multiplayer.

DESARROLLO: Black Isle Studios
 DISTRIBUIDOR: Wizards of the Coast
 PLATAFORMA: PC
 GÉNERO: Rol
 E.A.: 1999

Icewind Dale

Más allá de Planescape: Torment



Por Durgan A. Nallar

El inmenso universo creado por Wizards of the Coast, el lugar conocido como Icewind Dale es otro de los favoritos del público aficionado a los juegos de rol. Una región helada y yerma, atravesada por intrincados túneles y pasadizos excavados en las altas montañas siempre cubiertas de nieve y azotadas por el viento. Allí moran algunas de las bestias más aterradoras. Este particular escenario se hizo popular gracias a la trilogía de novelas escritas por Robert A. Salvatore, quien dio vida a Drizz't Do'urden, el elfo oscuro más carismático de Forgotten Realms.

La pequeña empresa Black Isle Studios, una división de Interplay Entertainment Corp., es la responsable de traernos algunos de los mejores juegos de rol para PC de los últimos años. Su lista de éxitos es indiscutible: Fallout, Baldur's Gate y Planescape: Torment hicieron evolucionar el género justo en el momento en que empezaba a mencionarse la palabra muerte entre los

jugadores aficionados. El engine Infinity de BioWare es en gran medida la razón de la calidad que rezuman todos estos títulos. Es un motor ideal para emular las múltiples posibilidades y el mecanismo de combate de los juegos de rol tradicionales, aquellos que se juegan sin computadores de por medio pero con libros de reglas y hojas

de personaje.

Muchos desconfían del futuro de Black Isle, sobre todo porque ven que Infinity está siendo usado y abusado al utilizarse para lanzar al mercado una sucesión de títulos casi sin pausa. Pero lo que es innegable, sin duda, es la extraordinaria calidad de cada uno de ellos. Ningún fanático puede quejarse; muy por el contrario, pide más y más capítulos. Cada juego es una gran aventura y nadie quiere quedarse afuera.

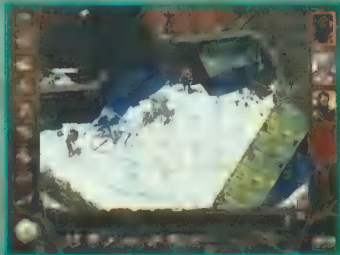
Justamente por esto, Black Isle decidió explotar una vez más a Infinity, no sin modificarlo adaptándolo a las necesidades del nuevo proyecto, por supuesto. Infinity en esta versión soporta aceleración via OpenGL (aunque sigue siendo 2D, no necesita de una de estas costosas placa para funcionar). Y mientras todos esperan la llegada de Baldur's Gate II, la compañía les sirve Icewind Dale como aperitivo.

El valle del viento helado

Icewind Dale es un CRPG para jugar en solitario y en multiplayer, basado en las

reglas de la Segunda Edición de Advanced Dungeons&Dragons, igual que Baldur's Gate. La diferencia fundamental con aquél es que Icewind Dale se focaliza más en las clásicas aventuras en laberintos subterráneos y mazmorras que en la superficie. También se coloca el acento en la formación de una compañía o equipo de aventureros y no en un héroe principal.

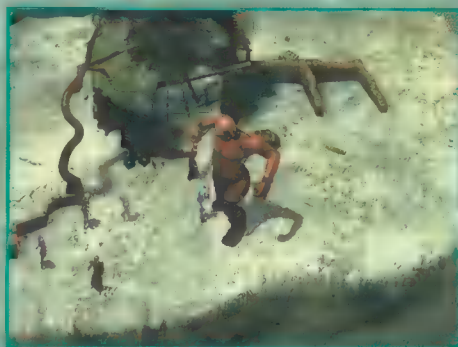
En la actualidad, el juego se encuentra en etapa de prueba y ajustes finales, por lo que podremos echarle mano en un par de meses si el proyecto no encuentra dificultades. Hay diez áreas de gran tamaño para explorar y varias más pequeñas. En su interior encon-



traremos alrededor de cincuenta cavernas. En principio esto debería llevar a la necesaria repetición de motivos y lugares (recordemos que el engine Infinity utiliza

escenarios 2D dibujados a mano), pero no es así, según el productor del juego, Chris Parker. Cada área o caverna tiene su propio estilo, algo fundamental para impedir que el juego se torne tedioso. En los escenarios habrá pasadizos congelados, amplias bóvedas, lagos de agua termal, ruinas de antiguas ciudades efícas y túneles excavados a través de un glaciar viviente, y esto tan solo para comenzar.

La historia comienza en la ciudad portuaria de Easthaven, en la región más ártica de Icewind Dale, donde un viejo llamado Rothgar nos convence de acompañarlo a Kuldahar en ayuda de los pobladores. Alrededor de Easthaven existen varias cavernas hechas específicamente para que el jugador pueda acumular puntos de experiencia antes de seguir camino. Kuldahar es la ciudad principal, donde conoceremos la naturaleza de nuestra tarea y regresaremos a comprar y vender objetos para aprovisionarnos. Es una ciudad erigida bajo la protección de un árbol mágico gigante, por lo cual se mantiene tibia y sin nieve. Desde aquí seguiremos viaje hasta un lugar denominado Vale of Shadows, una región cubierta de criptas; allí deberemos luchar contra los no muertos y otras criaturas conocidas de las novelas. Más allá se encuentra The Dragons Eye, un área cálida situada en un gran volcán, hogar de los Lizardmen y Yuan-ti Dwells. Todavía más lejos arribaremos a The Severed Hand, las ruinas de una ciudad de elfos infestada de



zombies, esqueletos vivientes, espectros y otros seres diabólicos.


La partida

Al comenzar el juego deberemos crear un grupo de seis personajes. También podremos elegir entre varios grupos ya armados. No se podrá importar ningún personaje de Baldur's Gate y ninguno de ellos será un NPC (Non Player Character, o personaje no jugador; es decir, controlado por la máquina). Por supuesto, hay una gran cantidad de NPCs con los que será posible interactuar a lo largo del juego, algunos hasta acompañarán al grupo durante un tiempo. Por desgracia, Parker decidió no

incluir entre ellos a ninguno de los personajes conocidos de las novelas de Salvatore. Hubiera estado piola cruzarse con Drizzt, Wulfgar o Artemis, ¿eh?

No habrá tampoco nuevas clases ni razas de personajes, más que los normales de Forgotten Realms, pero sí tendremos a disposición una

parva de nuevos hechizos, objetos mágicos poderosos y habilidades, y podremos alcanzar niveles de experiencia más altos de lo normal. Parker dice que, también, no se olvidó de poner unos cuantos artefactos ocultos entre las nieves de Icewind Dale. Eso es buena noticia. Ah, no habrá dragones porque Parker dice que no los pudo hacer como quiere, así que prefirió no ponerlos. Eso es mala noticia. ¿Qué clase de héroes seremos si no podemos volver a casa con una campera de piel de dragón?

Como ven, Icewind Dale servirá de aperitivo hasta la llegada de Baldur's Gate, incluso de Diabolo II, ya que el acento ha sido puesto en la acción mucho más que en la exploración. Habrá cientos de seres malignos que derrotar con nuestros golpes y hechizos. ¡Salud! 

Algunos monstruos de Icewind Dale

Cyclops

Estas aberraciones de un solo ojo tienen una estatura de tres hombres y unos modales de borracho enfurecido. Habitan en ciertas áreas de las montañas y colinas por lo que los encontraremos a menudo cuando estemos a paso por desfiladeros y abismos. Acostumbran utilizar sus puños como mazas sobre nuestras pobres cabezas.

Goblins

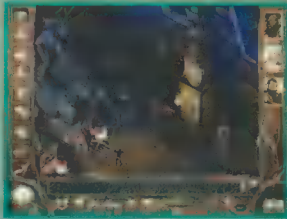
El enemigo estándar de todo RPG. Bicho petiso, verde y repulsivo, con menos inteligencia que un perro pero dispuesto a todo con tal de cenar bien. El goblin suele atacar solo o en grupo, pero siempre lo hace sin medir las consecuencias. Su arma predilecta es el puñal y un tremendo olor a patas.

Lizard Men

Estos chicos viven en un volcán, donde hay mucho vapor y el aire es caliente. No son una raza maligna ni violenta, pero tienen un defecto: ven a un humano y se les hace agua la boca. Las negociaciones con ellos se tornan difíciles por este motivo. Hablan y no paran de babear. Usan enormes hachas y escudos.

Skeletons

Otros muchachos conocidos por todos nosotros, los fanas del RPG. Los esqueletos sufren el mal argentino: adolescencia: anorexia, bulimia. No hablan, no se quejan, crujen. Se levantan de sus tumbas por decenas cada vez y trastabillan hacia nosotros con sus espadas en alto. ¡Una molestia!



Galería de imágenes

COMPARIA: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft

DESCRIPCIÓN

Por obra y gracia de Microsoft, el mundo de los videojuegos se vio sacudido este mes con el anuncio de la salida de Mechwarrior 4 para fin de año. Como pueden ver en las fotos de esta galería, ésta es una excelente noticia para los seguidores de la franquicia, que habíamos quedado boquiabiertos con el último producto generado por Zipper Interactive.

En esta ocasión, Microsoft tomó las riendas del asunto, y le encargó el trabajo de desarrollo al mismo equipo que realizó el arcade original de 1980. Y, según dicen, los cambios van a ser evidentes. Para comenzar, el engine es totalmente nuevo, y está basado en unas librerías de programación que sorprenderán a más de uno, con un nuevo sistema generador de partículas y terreno, y unos efectos gráficos que nos van a hacer saltar de la silla (la cabina).

La historia retoma lo acontecido en Mechwarrior 3 cuando derrotamos los clanes y regresamos a nuestro hogar, dulce hogar. Pero la sorpresa es que encontraremos a nuestro mundo sumido en un caos total, con fuerzas invasoras que han dominado el planeta. Obviamente, nuestro objetivo será reunir a los rebeldes y aliados para esta forma dejar las cosas igual que cuando habíamos partido.

Otra de las grandes diferencias radica en que todo se sentirá más parecido a las famosas novelas de Battletech, por lo que ahora veremos a nuestros superiores y camaradas en combate, algo similar a lo que ocurría en la saga Wing Commander, pero todo generado por computadora. Lo que se dice, una maravilla...

Mechwarrior 4



MECHWARRIOR 3
PRE-ALPHA SCREENSHOT
© 1980 MICROSOFT



MECHWARRIOR 4
PRE-ALPHA SCREENSHOT
© 2000 MICROSOFT



Presentamos el

Sound BLASTER

Live! PLATINUM

Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido Sound Blaster® Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live!Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

Sound Blaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed®, Descant3® y SoundForgeXP® entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.



LA DIFERENCIA TE SORPRENDERÁ

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Airoldi • Auchan • CompuCompras • CompuMundo • Falabella
Garbarino • Jumbo • Musimundo • Supermercados Libertad

©2003 Creative Technology Ltd. Todos los nombres y nombres de productos anteriores son marcas comerciales o marcas comerciales registradas y pertenecen a sus respectivos propietarios.

Sound Blaster Live! X-Game



Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital

- Incluye versiones completas de Descant3®, Need For Speed: High Stakes® y Thief®
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

Sound Blaster Live!™
MP3+ Studio

Versión
en
español



Haga de su PC un jukebox digital de MP3+ Studio!

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

FourPointSurround®
FPS2000 Digital



El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de Sound Blaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

Galería de imágenes

COMPAÑÍA: LucasArts
DISTRIBUIDOR: Microbyte

DESCRIPCIÓN

Gracias a la magia del cine y la inabarcable sapiencia de nuestro querido amigo George Lucas, ese anciano llamado Obi-Wan, que todos supimos querer en la primera trilogía, se ha convertido en un joven guerrero Jedi dispuesto a acabar con el mal que domina la galaxia. ¡Si supiera el triste final que le espera! Sniff...

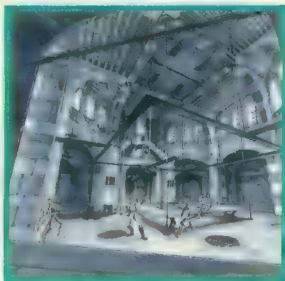
Pero bueno, haciendo a un lado los sentimentalismos, en esta ocasión les presentamos imágenes del nuevo arcade de la gente de LucasArts: Star Wars Episode I: Obi-Wan. El juego, aunque utilice mayormente una perspectiva en tercera persona, es el descendiente natural de Jedi Knight, uno de los juegos más admi- nados por la prensa y los jugadores de todo el mundo.

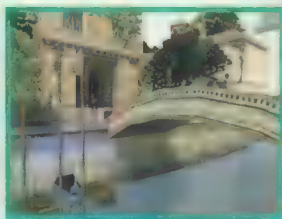
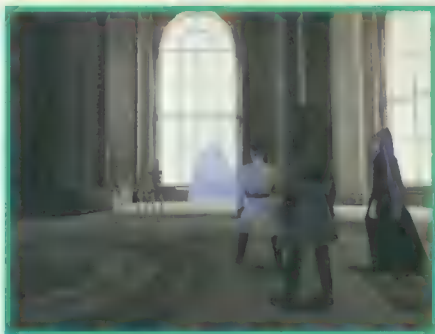
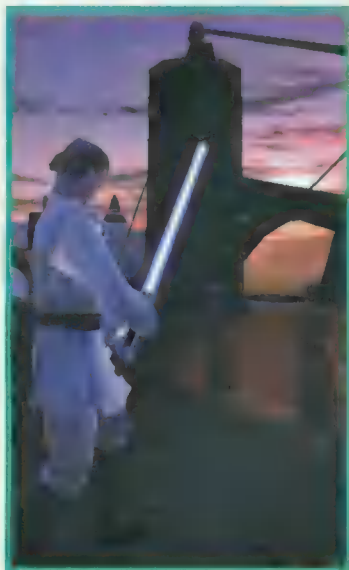
El cambio de perspectiva tiene que ver con que Obi-Wan se centrará principalmente en el manejo del sable láser. Ver desde fuera a nuestro héroe permite tener una visión más clara de lo que sucede a nuestro alrededor. Además, el título va a estar ambientado en los hechos ocurridos dentro del no tan laureado Episodio I, donde esta particular arma tiene una importancia capital.

El juego se centrará en las acciones del joven padawan, recorriendo los lugares clásicos del film y otros inéditos. Esta noticia seguramente ha hecho saltar de la alegría a muchos fans de la Guerra de las Galaxias, que quieren conocer todo acerca de este apasionante mundo fantástico. Los más memoriosos recordarán un video exclusivo que supimos incluir en nuestro Xtreme CD, donde se mostraba la presentación del título en el pasado E3, en donde Obi-Wan hizo una aparición inesperada para toda la prensa. Se sabe que George Lucas es bueno para mantener el secreto sus proyectos. Obviamente, se espera que en la próxima E3 el valiente caballero sea presentado al público con los honores correspondientes.

El engine utilizado para este nuevo arcade de LucasArts es totalmente nuevo e incorpora una novedosa técnica para la generación de niveles que está permitiendo a los desarrolladores crear locaciones gigantescas para que podamos admirar toda la belleza de lugares como Coruscant y otros que de sólo nombrarlos se nos pone la piel de gallina. Y no es para menos, al parecer la magia de Star Wars nos va a sorprender nuevamente.

Star Wars Episode I: Obi-Wan





REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC

SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90%

CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%

EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%

MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluable para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%

BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. No hay otra cosa...

59% al 50%

REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaria el gasto.

49% al 40%

MALO

Un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Solo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%

MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saques un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mira que te avisamos.

ESTRATEGICOS

21

Alien Nations	21	Star Trek: Armada	25
Demise	22	Force Commander	26
Shadow Watch	23	Majesty	30
Rising Sun	24	Theocracy	61

ACCION/ARCADES

32

Need for Speed Porsche 2000	32	Messiah	41
Speed Demons	36	Thief II: The Metal Age	44
Sikolene Honda Motocross GP	37	Rollcage Stage II	46
Soldier of Fortune	38	Dick Johnson V8 Challenge	61
Swedish Touring Car Championship	40		

AVENTURAS/RPG

48

Dracula Resurrection	48	Hazard	61
Might and Magic VIII	49		

PUZZLES/INGENIO

47

Magic Interactive Encyclopedia	47	Flux	62
--------------------------------	----	------	----

SIMULADORES

50

Creatures 3	50	F1 2000	54
Nascar 2000	51	Gunship!	56
Ka-52 Team Alligator	52	Wings of Destiny	62

DEPORTES

58

Total Soccer 2000	58	Myrtle Beach Tour	63
Grand Prix World	59	Triple Play 2001	63
Juglar Street Luge Racing	60	Giants Killers	63
PBA Bowling 2	62		

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Need for Speed Porsche 2000	90%
Messiah	93%
Thief II: The Metal Age	90%
F1 2000	92%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

Alien Nations



The Settlers con maquillaje



La ciudad de las Amazonas.

Por Pablo Balú

Tres pueblos enteramente diferentes intentan convivir en un hermoso planeta. ¿Podrán lograrlo? Parece bastante difícil. Por un lado, los Pimmons, amantes de la paz, quieren crecer pacíficamente y beber por la noche su amado jugo de hongos. En la otra esquina, las Amazonas, quienes desean cosechar el fruto de su trabajo sin ser molestadas. Finalmente, los malvados Sajkhi, que tienen por único objetivo la destrucción. ¿Quién triunfará en este extraño planeta?

Cómo es el juego

Podemos elegir cualquiera de los tres pueblos. Cada pueblo tiene diferentes tipos de unidades y habilidades, aunque para decir la verdad son todas bastante parecidas. Empecemos por las damas, las intrépidas Amazonas,

unas hermosas guerreras muy bien formadas y cuyo objetivo de la vida es comer pastel de chocolate y, por supuesto, combatir a quienes las molesten. Después nos encontramos con los Pimmons, unos seres extremadamente pacíficos y de aspecto extraño, mezcla de hormiga con pitufo. Ellos solo quieren beber jugo de hongos por la noche. Por último, una raza insectoide, Sajkhi, los malos de esta historia

(en todas partes hay malos) que lo único que quieren es destruir todo. Porque son malos, claro. Como en The Settlers, este juego se caracteriza por el estilo de sus gráficos inocentes y muy coloridos, por la gran cantidad de construcciones, todas bastante parecidas, muchas y diferentes tipos de unidades, y la complejidad del sistema de juego. En este punto, es recomendable hacer la Introducción, que es un entrenamiento casi indispensable para aprender a jugar; o sea para entender el sistema de control, el comercio y la diplomacia; para aprender a hacer armamentos y estar listos para la guerra, y para controlar los estados de la población, como el crimen y la moti-

vación. Tal vez una de las diferencias principales con su predecesor es que ahora podemos controlar no solo los soldados si no también los constructores y obreros.

Opinión

Cuando hablamos de juegos de estrategia en tiempo real (RTS), lo primero que se nos viene a la cabeza son juegos famosísimos, como Warcraft, Starcraft, Command & Conquer y sus continuaciones, o el ya histórico Dune, el auténtico precursor del tiempo real en la estrategia. Luego del notable éxito de estos juegos, aparecieron un sinnúmero de realizaciones muy parecidas, algunas más afortunadas que otras pero todas nacidas del mismo embrión. Ninguna pudo lograr el éxito esperado. Al mismo tiempo, se desarrollaron otro tipo de juegos de estrategia en tiempo real. Algún lector con buena memoria recordará sin duda juegos como The Settlers, un juego interesante por sus innovaciones, que dedicaba más a la construcción que a la batalla, y con una ambientación notablemente inocente e infantil. Ahora bien, parece que los diseñadores de este juego quieren seguir sacando jugo de una naranja que ya está exprimiendo. Alien Nations es un juego más de estrategia en tiempo real. Bien desarrollado, con lindos gráficos, buen sonido, pero aún así no deja de ser uno más. Uno del montón.

Para los jugadores de la saga de The Settlers puede resultar un juego interesante, aunque hay que resaltar que es extremadamente parecido. Si lo que están buscando es un juego de estrategia tipo Starcraft, mejor busquen por otro lado. X



XTREMPC EL PROMEDIO

Un juego de estrategia con un argumento inocente.

Gráficos cute, muy bonitos. Problemas con las placas de sonido Sound Blaster AWE 64.

Demasiado parecido a la saga de The Settlers.

68%



Demise

Un fantástico dungeon a la Eye of the Beholder

Por Mariano Firpo

Aquellos tiempos en los que los juegos de rol consistían en recorrer los calabozos en busca de aventuras, tesoros y peligros, han regresado. Los primeros juegos de rol que llegaron a ver la luz en la PC fueron Bard's Tale y las sagas de AD&D. Estos primeros exponentes del género consistían en caminar por las calles de las ciudades en busca de una amigable cofradía o aventurarse por extraños laberintos subterráneos llenos de tesoros y peligros. Los combates eran frecuentes y nuestro personaje poseía una serie de atributos que mejoraban con el tiempo. En la medida que nuestro héroe adquiría experiencia, alcanzaba nuevos niveles y se volvía a cada paso más poderoso. Estos juegos no poseían una trama argumental tan intrincada como sus sucesores pero eran únicos...


Demise es un juego de rol chapado a la antigua, con sus ventajas y desventajas. La capacidad de generar nuestro propio server -un mundo que otros jugadores pueden visitar-, es una de las mayores innovaciones. Existen ya en el mercado innumerable cantidad de juegos que poseen servidores fijos en la red y los jugadores ganan el acceso por un pequeño diezmo mensual que varía entre unos 6 y 20 dólares.

Otra opción interesante para ver por la red está dada por los denominados MUD's (multi-user-dungeons), mundos de fantasía que se manejan en su mayoría por texto y fomentan el aspecto representativo de estos juegos. EverQuest, Ultima Online o cualquiera de los monstruos del género poseen capacidades únicas. En UO podemos comprar edificios que pasan a formar parte del server, y el mundo se modifica según el tiempo avanza. EverQuest es un bellissimo

paraje 3D, en donde la gente forma grupos y sale de aventuras para enfrentarse en forma cooperativa a diferentes problemas. Estos mundos superan en todos los aspectos a Demise, excepto en un punto, es prácticamente imposible adentrarnos en uno de estos mundos de fantasía si disponemos de una conexión por módem. Los servidores se encuentran demasiado lejos, haciendo de estos juegos una experiencia traumática. Demise no tiene ningún punto destacable, pero viene acompañado con la capacidad de generar un server hogareño que podremos jugar por red o publicarlo en Internet para permitir la entrada a jugadores más lejanos. Esta versión del server no tiene la capacidad de modificar la estructura del dungeon, los encuentros o personajes. Al correr en tiempo real es imposible hacer algún tipo de grabación, por lo que una muerte viajando solo puede significar la pérdida completa del personaje. El server genera backups de los jugadores una vez por semana por si existiese alguna dificultad exterior al juego -desconexión o problemas técnicos del server-.

Demise se ve en primera persona y el movimiento se realiza por bloques, algo que data de la época de Eye of the Beholder. La capacidad de manejar nuestro punto de vista con el mouse es muy limitada, lo cual deja mucho que desear; por ejemplo, cuando entramos a una habitación y somos atacados por un grupo de ratas, puede que nuestro héroe termine con ellas antes de que podamos verlas. La pantalla donde se muestra la acción es muy pequeña y la interfaz puede volvernos locos al principio



aunque uno llega a acostumbrarse. La calidad gráfica es una mezcla entre Daggerfall y las últimas entregas de Might & Magic pero no llega a ser agradable. Algunos puntos a favor son la gran extensión del calabozo, un número de criaturas impresionantes, las cofradías y la creación del personaje. Los argumentos dejan mucho que desear -"vayan a matar al esclavizador, que es malo", puede ser un buen ejemplo- y el noventa por ciento del tiempo recorreremos los laberínticos pasadizos enfrentándonos con terribles bestias -búhos, osos, lobos, y algunos fantásticos-. En fin, Demise no llega a ser un buen exponente, pero puede resultar la única opción disponible en RPGs on line en estos meses. Si lo que buscan es un juego de rol para aventurarse en grupo, golpear todo lo que se mueve y  ar lo mejor del RPG... éste es su ganador.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG a la antigua muy complejo y con capacidades para jugar en red.

PROS: La posibilidad de tener un servidor propio, la inmensidad del juego, la cantidad de monstruos, equipo y personajes.

CONTRAS: Los gráficos, el sonido, la interfaz es muy mala, la pantalla donde se desarrolla la acción es muy pequeña, las opciones del juego son poco configurables.

65%

Shadow Watch

¡Brigada Zeta! ¡Repórtense en las oficinas de Red Storm
 ahora mismo!



Por César Isola Isart

Con un estilo muy particular, llega a nuestras manos un juego de estrategia por turnos al estilo de Jagged Alliance, pero con una interesante alternativa: los gráficos dejan de lado el realismo y se basan en el mundo del cómic americano, ideal para todos los fanáticos de Byrne y compañía.

Red Storm Entertainment, que anteriormente había lanzado Rainbow Six, nos acerca un juego de temática similar, pero con un estilo muy diferente. Shadow Watch es el clásico juego de estrategia por turnos en el que manejamos distintos personajes, en este caso, un grupo de seguridad integrado por seis detallados y muy bien diferenciados personajes, cada uno con su especialidad y sus armas.

La historia es simple, nosotros representamos una corporación que debe llevar a cabo el riesgoso trabajo de hacer una estación espacial y nuestra tarea será la de neutralizar todo tipo de acción que pueda llegar a ser contraproducente, para lo cual llevaremos a cabo distintos tipos de misiones, entre las que destacan atacar, defender, secuestrar,



robar y vigilar, puesto que las otras nos más que nada variantes de unas con otras. Si bien en un principio todo esto puede parecer que está muy cuidado y bien desarrollado, dado que cada personaje que encontramos tiene su historial, al igual que cada mapa, con el pasar de las misiones nos damos cuenta que es un gran rompecabezas en el que cada pieza carece de un lugar, dado que no hay una primera o segunda misión, sino que son aleatorias, por lo que nuestros enemigos y aliados cambian en parte por los diálogos que mantenemos con nuestros contactos - ya que previo a la misión debemos entablar una muy corta conversación con distintas personas que nos irán revelando la historia y en parte según nuestra suerte.

No obstante, Shadow Watch se deja jugar, gracias al estilo de juego que está muy bien logrado, y principalmente por sus gráficos, que no destacan por su realismo, sino que lo hacen por la calidad dentro de su simpleza - algo así como Worms Armageddon, que sin un engine 3D, con polígonos y miles de texturas, asombra por sus coloridos dibujos y deta-

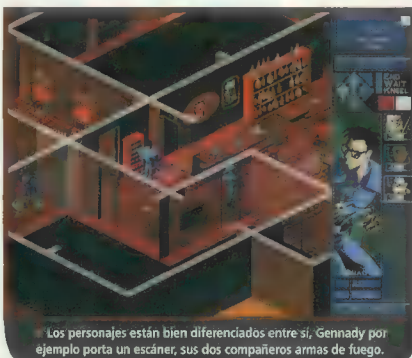
lladas animaciones-, para los cuales se escogió un estilo similar al del cómic americano clásico (hubiera quedado mejor un estilo más "maduro" pero igual es excelente). El diseño de los personajes es realmente muy bueno; nuestro grupo está formado por integrantes de distintas nacionalidades y, por supuesto, están bien diferenciados unos de otros. Lo mismo con nuestros contactos y enemigos, todos siempre dentro del mismo estilo. En cuanto a los decorados, podemos decir que están

bien logrados, aunque en algunos casos pecan de excesiva simpleza (además de ser muy pocos: tan solo jugamos en Hong Kong, Río de Janeiro y Baikonur).

La música y los efectos sonoros también merecen una mención dentro del juego por su gran calidad, aunque con el pasar de las misiones se van volviendo algo repetitivos.

Tal vez lo más divertido de todo hubiera sido encontrar algún amigo que guste del género y entablar un buen duelo, pero la gente de Red Storm Entertainment parece no conocer lo que es el modo multiplayer, visto que brilla por su ausencia. Algo realmente imperdonable, y sin dudas una verdadera pena.

En definitiva, Shadow Watch es un buen juego, cuenta con una gran banda sonora ■ impecables gráficos, además de poseer un estilo único en lo que refiere ■ juegos de PC. Sin dudas también tiene errores, pero ■ les gusta el género, es una gran opción. ✕



Los personajes están bien diferenciados entre sí; Gennady por ejemplo porta un escáner, sus dos compañeros armas de fuego.

XTREME PC EL PROMEDIO

Un juego de estrategia por turnos que cambia el realismo por el cómic americano. Los gráficos y las animaciones. El diseño de los personajes.

La historia y la simpleza de algunos decorados. El sonido se vuelve repetitivo con el tiempo. (Que no haya multiplayer)

68%



Rising Sun

Guerra en el Pacífico

Por Pablo Balut

Corre el año 1941, el Imperio Japonés comienza a expandirse por todo el Pacífico occidental mostrando sus verdaderas intenciones: las de unir todo este territorio bajo una única bandera, la bandera del sol naciente. Frente a ellos, el ejército norteamericano y las tropas coloniales inglesas intentan detenerlos a toda costa. El destino del Pacífico se define ahora, y nosotros podemos intervenir. ¿De qué lado vamos a estar?

Qué es Rising Sun

Utilizando el mismo engine que en sus antecesores, West Front / East Front campaign series, Talonsoft nos trae una nueva campaña para continuar con esta saga de juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. La nueva campaña se desarrolla a finales del año 1941 en el Pacífico occidental, en donde los japoneses libran encarnizadas batallas contra ingleses y norteamericanos por la posesión de las islas y parte del territorio continental. Para los jugadores iniciados en el mundo de la estrategia, les contamos que Rising Sun es un juego de batallas por turnos, en el cual debemos mover nuestras unidades y combatir a nuestro enemigo para capturar objetivos. Estos objetivos tienen una valoración en puntos. Al final del combate se suman los puntos nuestros y los de nuestro oponente, y obviamente gana el que tiene más.

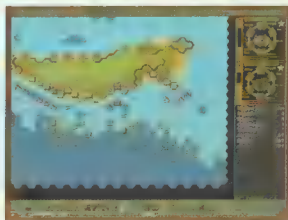
Las novedades

A primera vista, el diseño general del juego es el mismo. Es más, en un decepcionante primer momento,

llegamos a pensar que ésta no era una nueva versión del juego, sino nuevos escenarios, o en el mejor de los casos nuevas campañas.

Luego de jugarlo un rato encontramos algunas pequeñas innovaciones. Si observamos bien podremos ver que los gráficos están mejorados, al igual que el sonido, pero no llegan a un nivel deslumbrante. Lo que sí es bueno recalcar es que contamos con cinco niveles de zoom, lo que nos permite observar la batalla con distintas perspectivas. Otras de las novedades son las batallas nocturnas en las que la visibilidad se ve afectada, y en ese caso nuestras tropas pueden disparar bengalas para iluminar sectores y poder así freir a nuestro enemigo. Los japoneses pueden utilizar tácticas especiales como el movimiento a través de túneles o el ataque Banzai. Los aliados no disponen de tácticas especiales, pero en casi todos los escenarios tienen una ventaja numérica considerable, manteniendo así el balance del juego. A todas las batallas podemos jugarlas en distintos niveles de comando. Podemos comandar un pelotón, un regimiento o un cuerpo del ejército.

Para los más entusiastas, Rising Sun cuenta con un completo editor de mapas y escenarios, con los cuales podemos diseñar nuestras propias batallas. En modo multiplayer



podemos jugar via módem y por e-mail.

Conclusión

Rising Sun no agrega nada nuevo a los juegos de estrategia por turnos, tampoco se destaca por sus gráficos y sonido, y después de un rato de jugarlo se torna un poco aburrido. A favor podemos decir que tiene realismo histórico, la interfaz es muy intuitiva y funciona bien. En definitiva, no es malo, pero se queda a mitad de camino entre un juego nuevo y un pack de escenarios. ✕



XTREME PC EL PROMEDIO

QUI TIENE: Un juego de estrategia por turnos ambientado en la segunda guerra mundial.

LA IDEA: Campañas bien detalladas con información histórica, fácil de aprender.

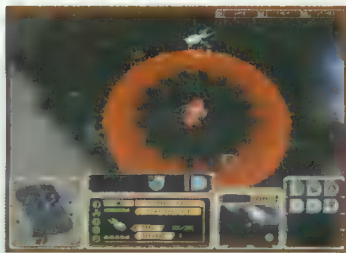
LOS PUNTOS: Extremadamente parecido a sus antecesores. Después de un rato se torna un poco aburrido.

68%

Star Trek Armada



Puente a Ingeniería... ¡energicen!



Por César Isola Isart

Bitácora del capitán, fecha espacial 4794.1.7. Volviendo de la frontera cardasiana hemos encontrado flotando en el espacio un disco de datos de finales del siglo veinte. He pedido a ingeniería que lo materializaran y estudiaran. Lo único que se sabe hasta el momento sobre este intrigante objeto es que a pesar de tener varias centurias en el espacio, contiene material sobre la Federación acerca de una eminente invasión Borg. He declarado alerta roja mientras espero ansioso el reporte del Comandante Data y el Tte. Comandante La Forge.

La Forge: Capitán, hemos logrado descifrar por completo la información del disco que hemos transportado a ingeniería. Se trata de un programa recreativo, algo así como las holo-suites que usamos nosotros pero, por supuesto, a juzgar por la época, las imágenes solo se proyectan en un monitor. Según parece, en la antigüedad lo llamaban "juego de estrategia en tiempo real".

Picard: ¿Qué hay sobre los hechos descritos en él? Según parece contiene material muy detallado de la Federación, el Imperio Klingon, el Romulano y

por si fuera poco, también habla de los Borg.

Data: Si me permite resolver ese dilema, me animaría a decir que es una simple coincidencia. El programa describe una historia en la que una nave de la Federación procedente del futuro, llamada

Premonition, se transporta hasta nuestra época para avisarnos sobre

una eminente invasión Borg, a quienes se les suma el Imperio Romulano. También cuenta que el imperio Klingon estará al borde de una guerra civil, por lo que se podría decir, utilizando un término humano muy común, batallar en dos frentes.

Picard: Es fascinante... ¿Qué más podrían decir sobre este... juego?

La Forge: Todo lo descripto por Data se da ■ lugar en una secuencia de la presentación, realmente espectacular y muy convincente. Pero luego comienza el juego, y debemos llevar a cabo distintas campañas, primero con la Federación, luego con el Imperio Klingon. Esto da a lugar a la aparición de los Romulanos y llegamos así ■ una serie de misiones al mando de los Borg. Luego de esto hay una quinta y última campaña, que solo se habilita al ganar las anteriores. Lo más curioso de todo esto es que nosotros en cada misión hemos de desarrollar la tecnología para poder equipar a las naves con distintos dispositivos especiales, como torpedos ■ escudos más potentes.



Podremos hacer un ejército de Cubos Borg.

Data: He de añadir, señor, que también podemos capturar naves enemigas transportando parte de la tripulación de otras naves una vez bajados los escudos, y armar así una flota compuesta no solo por naves de un imperio, sino de varios. Se podría decir que el ver a la Defiant junto a un crucero clase Vor'cha, un Warbird y un cubo Borg peleando juntos bajo nuestro mando nos pone la piel de gallina.

La Forge: Y no sólo eso, Capitán; si bien la acción transcurre dentro de un plano, podemos rotarlo o ampliarlo de la manera más cómoda posible o, mejor aún, cambiar a un modo de visión 3D que si bien dificulta el desarrollo del juego, se ve muy real. La música es muy buena y los efectos sonoros están más que bien logrados. Realmente toda la parte técnica es excelente para la época en que fue hecho.

Picard: Ya veo... ¿Pero cómo es este juego refleja todo nuestro entorno de manera tan perfecta?

Data: En realidad, déjeme decirle, señor, no está tan perfectamente reflejado. Mis registros afirman que otros productos de la misma época se asemejaban más a nuestro mundo. Aún así, debo decir, es muy fiel.

Picard: Entiendo... ¡Número Uno, cambie a alerta amarilla! Consejera, ¿recomendaría usted que se trasladara dicha información a la base de datos de la Federación y a las holo-suites para recreación?

Consejera: ¡Sin lugar a dudas, a pesar de tener siglos en el espacio, parece un muy buen entretenimiento! ✕

XTREME PC EL PROMEDIO

Uno de los títulos más esperados por el Trekker junto con New Worlds y Klingon Academy.

La intro. Los gráficos. Poder darle órdenes al Enterprise y al Capitán Jean-Luc Picard.

Es bastante fácil. Muchos seguidores de la serie se verán parcialmente decepcionados al ver que no es del todo fiel a la serie, como si lo es Birth of the Federation.

77%



Force Commander

O de cómo LucasArts sucumbió a las tentaciones del lado Castaño Oscuro

Por Rodrigo Peláez

Afortunadamente para los chicos de la mega empresa californiana, el universo Star Wars sigue siendo una inagotable fuente de agua fresca de la cual beber en busca de inspiración. Lamentablemente, y mientras muchos de nosotros insistimos en seguir arrojando monedas en esa fuente, a algunos miembros de Lucas parece no importarles hacer pis en donde se refrescan.

Los jugadores que puedan catalogarse como expertos en el terreno de los estratégicos en tiempo real y cuyos avaros padres hayan privado del merchandising suficiente (esto es: muñequitos de Leia y su pandilla, coloridos cubrecamas con nuestros héroes estampados y ese hermoso y gigantesco TIE Fighter que podía ocultar en su interior al orgullo de nuestra colección, o sea Lord Vader) como para hacerse adictos a las aventuras de Luke y Solo, están relevados de sus puestos y pueden romper filas.

El resto; y sobre todo los fanáticos de la saga cinematográfica más lucrativa de esta galaxia muy muy cercana, tomen sus armas y equipos y repórtese inmediatamente a los transportes de tropas porque, reclusos, entiéndanlo bien, no todos los días tenemos la oportunidad de saltar al hiperespacio virtual en busca de un poco de esa sana y primitiva Fuerza que todos queremos (y necesitamos) tanto.

Todo por la mitad. Como Darth Maul, ¿viste?

Bueno, mi primer recomendación para aquellas de mis leales tropas (en el párrafo anterior nos deshicimos del resto, que no es poco tratándose de payasos que no entien-

den la pasión que Star Wars significa) que no hayan leído aun la excelente/sublime/poética preview de Force Commander (FC) del número pasado (¿debería darles vergüenza, soldaditos de plomo!) que procedan INMEDIATAMENTE a leerla o que vayan corriendo a la Editorial a comprarse la revista porque en ella hay muchísimos conceptos que hoy pasaremos por alto para no aburrir a nuestros fieles lectores, ejem.

Mi segunda recomendación es bastante más sencilla: entiéndanlo bien; el verdadero poder de la Fuerza de FC reside en el fanatismo que profesamos por Star Wars. Ni más ni menos. De no ser fanáticos (y sino lo son no entiendo cómo no pasaron a la nota siguiente después de mi rotunda introducción) debería sugerirles que desvien sus esfuerzos ■ juegos más "lucrativos" como



ser cualquiera de la saga Command & Conquer, Warcraft o los Total Annihilation.

Conforme ■ mis más oscuros temores, la profecía se cumplió (lamentablemente, una vez más) y LucasArts volvió ■ tirar la chandela en este nuevo título de la larga lista que incluye al universo de Kenobi como protagonista. Nuevamente, los deberes fueron hechos para zafar de marzo (tenemos engrosando esta categoría a otros fichines





como Rebellion, Shadows of the Empire y Rogue Squadron) y sólo podremos disfrutar FC si profesamos culto a las creaciones del magistral George Lucas. Una verdadera lástima si tenemos en cuenta el sudor y las lágrimas que desperdiciamos conforme nos llegaban noticias (en cuentagotas) del desarrollo del juego: que sale, que no sale, que se canceló, que ¡miren el engine 3D!, que ¡hay más de 70 unidades que comandar!, que esto y que lo otro; en fin, promesas que no hicieron más que aumentar la expectativa antes del lanzamiento e incrementar la desazón después.

¿Qué cosas quedaron en el tintero y no fueron mejoradas en la versión final? (acuérdense que analizamos la Beta), pues bien: los movimientos de la cámara flotante siguen resultando confusos y no notamos una mejora sustancial en la fluidez de la misma. La interface puede, además, resultar un tanto irritante de aprender.

El novedoso engine 3D si tuvo sus toques, pero nos sumerge en una graciosa paradoja: se supone que con él podemos ver en

detalle y desde cualquier ángulo a nuestras preciadas unidades; y esto es así, pero resulta que cuando entramos en combate de nada nos sirven los primeros planos o los planos generales de las mismas; todo lo contrario, deberemos alejar BASTANTE la cámara y ubicarla con una inclinación tal que sufriremos en carne propia el "dejá vu" de estar jugando a Command & Conquer. Inclusive desde esa distancia tendremos en más

de una oportunidad importantes dificultades para comprender cómo se están desarrollando los acontecimientos (los disparos se ven diminutos y los rectángulos que "iluminan" a las unidades seleccionadas entorpecen aún más la visión; todo esto sumado a la imperiosa necesidad de variar la posición de la cámara para atender los otros frentes de batalla, siempre y cuando haya combates en ellos). Claro que cuando reina la paz (sobre todo en los primeros niveles) resulta hermoso hacer close ups extremos y observar el nivel de detalle aplicado en algunas de nuestras tropas (sobre todo en 1024x768 y con texturas de 32 bits, para lo cual necesitarán de una máquina con BASTANTE poder y picor; de lo contrario, se perderán de la muchísima alegría que tiene FC para brindar en este sen-

3D como a un legítimo bastardo: es simple, pobre, sin grandes variaciones y sólo luce decente en 32 bits; de lo contrario pasará frente a nuestros ojos sin pena ni gloria. En resumen: no molesta pero tampoco inspira.

La música es otro ítem que prometía y prometía, y se quedó a mitad de camino: los autores de la misma predicán que los fanáticos de la saga ya se estaban cansando de escuchar una y otra vez las mismas tonadas (si se cansaron ¿de qué clase de fanáticos estamos hablando?) y decidieron modernizarlas con toques tecno. ¿El resultado? Si bien resulta estimulante escuchar la Marcha Imperial con acompañamiento de sintetizadores y acordes de guitarra eléctrica (nada que Metallica no haya hecho antes) a los dos minutos (OK-OK, a los 4 minutos) la sensación de "sacrilegio" invadirá el ambiente y correremos al altar que todos los fanáticos de la saga tenemos en casa a pedirle perdón al maestro John Williams por haber alabado, aunque sea por unos segundos, esos remixes pretensivos. En otras palabras: estos nuevos músicos de pacotilla tienen muchísimo que aprender de "las mismas tonadas".



tido). Lo curioso es que el nivel de detalle resulta desparejo entre algunas unidades: no es el mismo amor al aplicado en un AT-AT que en un Stormtrooper; pero claro, en el fragor de la batalla (y para un fanático de Star Wars) este detalle pasará por alto.

¡Ah!, me olvidaba... si bien el amor desborda en algunas unidades, podemos considerar al terreno

Otro temita pendiente: el display gráfico (o BHCI, como lo llama el Capitán Béri Tulon) que ya lucía pobre en la versión Beta quedó totalmente igual en la final. ¿Cómo es posible que con los Directores de Arte (con mayúsculas) con que cuenta LucasArts (¿se acuerdan de Grim Fandango?) se haya desarrollado (y aprobado) una interfase con un estilo TAN pero TAN pobre? Tanto en el juego como en los menús la calidad de la misma resulta cuestionable; pero una vez más, a cualquier fanático de la saga este detalle le resultará menor... (a no ser que sea Director de Arte, claro) pero ¡OJO! muchachines de Lucas; eso no les da derecho a hacerse los nabos y descuidar elementos que enriquecen de manera significativa la



aparición final de un fichín. ¡HERMANOS, UNÁMONOS EN UNA LUCHA SIN CUARTEL Y HAGÁMONOS SABER A LA INDUSTRIA FICHINERA QUE LOS ADICTOS A LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA SABEMOS DIFERENCIAR ENTRE GRÁFICOS DE CALIDAD Y GRÁFICOS PATÉTICOS!

Siguen los palos: los problemitas de pathfinding de la Beta también fueron invitado a la fiesta del original; y aunque no resultan insalvables como en otros juegos de la categoría, hubiese sido lindo si los echaban a patadas a tiempo.

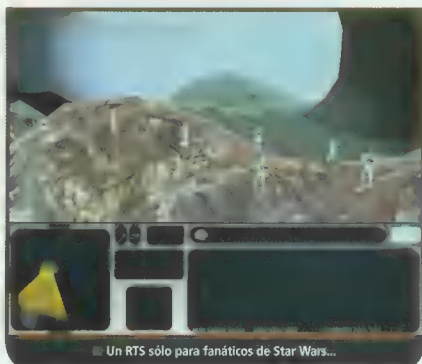
La IA (Inteligencia Artificial) del enemigo tampoco es una gran maravilla que digamos; y existen estrategias simples que pueden utilizarse para dar vuelta la tortilla cuando todavía se está a tiempo de hacerlo (estrategias que no pienso rebelarles, pero que para cualquier jugador experimentado no serán difíciles de descular).

Otro punto que terminé jugando en contra fue el novedoso sistema de "puntos de comando" (cada vez que tomamos una estructura o liquidamos a alguien nos otorgan "puntos de comando" que luego son canjeados por unidades propias; si somos nosotros los liquidados, los perderemos). Este sistema nos ahorra la tarea de cosechar especias u oro como en otros títulos de la categoría, pero termina inclinando demasiado la balanza hacia el bando que logre las primeras victorias, puesto que, al hacerlo, podrá pedir inmediatamente más refuerzos creándose así un círculo vicioso que termina por aplastar al bando opuesto.

Y paramos con los palos porque si Darth Vader se larga a llorar con la máscara puesta se ahoga

OK. Hasta aquí puede parecer que el FC es un fiasco. Nada más lejos de la realidad si ustedes son de los que, al igual que yo, disfrutan como niños cada vez que en el cable repiten las andanzas de nuestros Jedi favoritos.

24 misiones para Single Player, 27 misiones para Multiplayer (TCP/IP, módem, LAN y via zone.com) y más de 70 unidades para comandar (y esto incluye la presencia estelar de Lord Darth



Un RTS sólo para fanáticos de Star Wars...

Vader, Han Solo, Luke, Leia, RD-2D y varios ilustres más) en escenarios archiconocidos por fanáticos como nosotros (Endor, Hoth, Tatooine, Coruscant, Yavin IV y otros creados especialmente para la ocasión) nos permitirán recrear algunas de las escenas más grossas de la saga: la invasión Imperial a Hoth, el sabotaje rebelde en Endor, la búsqueda de los "droids" en Tatooine, etc. etc.

El sonido es otro punto fuerte del juego. Los mismos fueron sampleados de las películas y resultan un espectáculo aparte (el rugido de los TIE's, los rifles láser, los chirridos de los AT-ST's, el sonido de las armaduras de los Stormtroopers al caer y morder el polvo).

Está clarísimo además que cualquier sacrificio (interface confusa, IA cuestionable, cámara latosa, etc.) es poco comparado a la sensación de pisotear rebeldes con nuestros AT-AT's o de complicarlos, si jugamos con la facción contraria, gracias a nuestros Snowspeeders. Imaginen las posibilidades: masacar campamentos de la Rebelión con cientos de Stormtroopers disparando a

mansalva sus rifles sobre los desprevenidos subversivos. Enviar ordas de TIE Bombers a borrar del mapa unidades mecanizadas del enemigo. Lanzar sedientos TIE Fighters para que acribillen a la patética infantería rebelde. Como secuaces de Leia podremos, además, intentar intrépidos ataques comando utilizando a nuestros infiltrators (soldados especializados en capturar estructuras y unidades mecanizadas similares a

los comandos de Command & Conquer) para, por ejemplo, robarnos hermosos AT-AT's y emplearlos para nuestra causa.

Por otro lado, el guión del juego (la conmovedora historia de los hermanitos Dellis y Breen que les conté en la preview) es más que decente y nos mantendrá en vilo con tal de ver el desarrollo de los acontecimientos.

En definitiva, no me cansaré de repetirles que si llevan a La guerra de los Galaxias en algún lugar del corazón (¡epal!, Star Wars y Relámpago Azul fueron las únicas dos películas que mi viejo me llevó a ver al cine y, además, entré al salón de fiestas donde se festejaba mi boda con la Marcha Imperial, así que curriculum no me falta ¿y a ustedes?) Force Commander es un juego a tener muy en cuenta y que les proporcionará momentos felices.

¿Qué por qué un puntaje tan bajo? Porque todos sabemos que el poder de la Fuerza reside en LucasArts pero, que a veces, tiende a desaparecer en el peor momento. Como Yoda, ¿viste?

He dicho. X



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego estratégico en tiempo real con el universo Star Wars y totalmente en 3D!

LO QUE SI: Star Wars! La cámara "flotante". Las unidades (gigantescos AT-AT's y hermosos Stormtroopers por nombrar sólo algunos!). Las misiones. El sonido. El site oficial. ¡Podemos acribillar Ewoks!

LO QUE NO: La cámara "flotante". Una sola campaña (¡que nos obliga a pelear también con la Rebelión, puaj!). La interface (la gráfica y la otra). El movimiento de algunas unidades. La tibia general. La música techno-Williams fue sólo una promesa. El sistema de puntos de comando. El pathfinding.

60%

LOS CIENTIFICOS LO HAN CONFIRMADO:
EXISTE VIDA DESPUES DE LA PC

PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nº 16 • MAYO 2000

**Resultados de la Primera
Selección Anual a los
mejores juegos de 1999**
Enterate quienes fueron
los ganadores!

**Análisis a fondo y la
guía estratégica de**

VAGRANT STORY ベイグラントストーリー

**¿Es este nuevo RPG de Square
el sucesor de la saga Final Fantasy?**

Reviews que no te podés perder!

Need for Speed: Porsche Unleashed, MediEvil II,
Resident Evil: Code Veronica, Gauntlet Legends,
The King of Fighters '99, Urban Chaos y más!

¿Y como siempre, los previews de tus juegos favoritos!

ZELDA: MAJORA'S MASK



DEEP FIGHTER TSUNAMI



MICRO MANIACS



POWER-PLAY
ARGENTINA
\$490



POKÉMON GOLD: UN INFORME DEL NUEVO JUEGO PARA GAMEBOY

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

COMPAÑIA: GIGAWATT
 DISTRIBUIDOR: GIGAWATT
 DESARROLLADOR: GIGAWATT
 REQUISITOS MÍNIMOS: Windows XP, 1 GB de RAM, 300 MB libres de espacio en disco duro, 640x480 pixels
 SOPORTE: GIGAWATT



Majesty

Un simulador RTS que puede mejorar

Por Pedro Federico Hegoburu

Este Imperio no nos recuerda al Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Bajo nuestro mandato hemos recaudado impuestos, y con este dinero se han construido templos y contratado héroes que han aniquilado a nuestros enemigos. El Imperio florece y hay paz por doquier. Pero si se parece en el aburrimiento de sus gobernantes... "Emperador Mitsurugi de Soul Calibur, 2000 D.C.

Aunque parezca mentira, seguimos aburridos después de jugar Majesty, al que podríamos ubicar dentro de una nueva categoría: "simulador de estrategia en tiempo real". ¿Cómo es esto? El concepto es brillante: en este RTS somos el soberano de un Imperio y nuestra tarea se limita a construir edificios y templos y a contratar héroes, pero no administraremos de forma directa a nuestros súbditos (unidades). Es fácil darse cuenta que nos hemos liberado de esa loca tarea que es dirigir las tropas y peones en juegos similares como Warcraft, Starcraft o Age of Empires.

Claro que esto tiene su precio: los héroes tienen un "libro albedrío" tal que literalmente "hacen lo que quieren". Y esto no es bueno.

Jugando a construir un imperio

Como nuevos gobernantes de Ardania, debemos edificar el Imperio en 19 misiones con tres niveles de dificultad. Las misiones no están conectadas entre sí (una pena), y hay 4 "ocultas" que requieren la finalización de una o más misiones para acceder a ellas. Cuando hayamos completado estas misiones podremos jugar misiones libres (freestyle) en tres niveles de dificultad aleatoria (Básico,

Avanzado, y Experto, el programa se encarga de todo) y finalmente con seteos manuales en los que podemos elegir las tropas iniciales, la oposición, el terreno, oro inicial, condiciones de victoria, etc., lo que asegura mucha jugabilidad... siempre que deseamos darle otra oportunidad. Los gráficos son agradables pero podrían tener un flujo de movimiento más detallado; los mapas son pequeños, y la música y efectos de sonido son standard.

Ya dijimos que en este juego nuestra tarea se limita a construir los edificios del imperio y a contratar los héroes. Comenzamos con nuestro castillo, y en un menú elegimos qué construir con el dinero disponible. Acto seguido, determinamos el lugar donde los obreros levantarán la estructura, y una vez que hayan terminado podremos contratar héroes (en caso que se trate de un templo o edificio similar para magos, guerreros, etc.) o investigar mejoras (armas y armaduras, conjuros, pociones, etc.) en los demás edificios. Ni siquiera hace falta administrar la economía, porque el programa se encarga de la parte monetaria a través de unos lentísimos recaudadores de impuestos que van de un edificio a otro...



recaudando. La microeconomía no existe y tal vez hubiera sido bueno que esto también quedara en nuestras manos (¡al fin y al cabo, somos veteranos en eso de estar en todos lados simultáneamente!).

Aunque parezca mentira, aquí se acaba la experiencia de jugar Majesty. Porque una vez que hayamos construido todos los edificios disponibles en el menú, y hayamos ampliado los ya construidos (hasta un máximo de nivel 3) nuestra tarea se limitará a contratar héroes (en la medida que vayan muriendo) e indicarles dónde atacar o explorar. La única manera de manejar nuestros héroes será indirectamente, mediante un novedoso sistema de "banderas" de investigación o de destrucción, con premios en monedas. Por ejemplo, si deseamos revelar una parte del mapa que aún permanece oculta, colocaremos una bandera de investigación con una cierta cantidad de monedas de premio, y nuestros héroes podrán (o no...) ir en esa dirección. Para destruir un edificio rival o matar un monstruo el sistema es similar, pero en este caso colocamos una bandera de destrucción y los héroes que deseen atacarán el objetivo y recogerán el premio una vez que hayan termina-



do la faena. A pesar de lo novedoso del sistema, el mismo no ha sido bien implementado, principalmente debido al "libre albedrío" (por no decir Inteligencia Artificial) de cada unidad. Veamos si aclaramos el punto: en este juego, es imprescindible que la administración de unidades (la tarea que el programa toma para sí) sea satisfactoriamente resuelta, porque de otro modo lo hacemos nosotros. Cuando el enemigo nos destruye un edificio debido a que fuimos incapaces de defenderlo bien, nos aguantamos el mal rato y seguimos adelante tratando de salvar el error. Pero cuando nuestros héroes ignoran el peligro que nos amenaza y siguen yendo de aquí para allí sin un objetivo claro y sin hacer caso al sistema del juego, nos sentimos frustrados y vemos que algo ha fallado.

La IA (Imbecilidad Artificial) y el equilibrio del juego

Lamentablemente, en Majesty nuestras unidades de combate tienen una libertad de acción que no puede ser bien resuelta con el sistema de banderas con premios. En primer lugar, porque aún colocando un premio la unidad será libre de atacar el objetivo o seguir con sus tareas; y en segundo lugar,



porque se requiere de un premio en efectivo muy alto para que más héroes acudan, y sinceramente para cuando podamos poner tanto dinero como premio ya tendremos tanta fortuna y el juego estará tan avanzado que nada nos importará... En más de una ocasión nuestros héroes abandonaron el combate para ir de compras, dejando que murieran otras unidades; y otras veces ni siquiera se inmutaron al presenciar una lucha entre otros héroes y las bestias de los alrededores. ¡El colmo de la estupidez artificial se produjo cuando un bicho mató un héroe, y al revisar su lápida vimos que aún poseía cinco pociones de curación al momento de morir! Y lo más desagradable de todo es que ese mismo héroe va a parar al Cementerio, para salir como un zombie o un esqueleto a corretear a nuestros recaudadores. Un bochorno.

Otro tema que merece estudio es el equilibrio del juego con relación al árbol tecnológico disponible y a las unidades. Majesty ofrece dos tipos de edificios: los "normales" (esto es, disponibles para cualquier jugador, por ejemplo, el Mercado) y los "avanzados" (varios tipos de templos). En el área de tropas avanzadas, podemos hacer dos distinciones: las tropas "buenas" (Curadores del Templo de Agrela, Paladines y Monjes del Templo de Dauros, Solarus del Templo de Helia) y los "malos" (Guerreros de Discordia y Cultistas del Templo de Fervus, Sacerdotisas del Templo de Krypta, Adeptos del Templo de Lunord) de los que obviamente no podemos tener ambos en el mismo Imperio. Por ejemplo, si elegimos construir un Asentamiento Enano, no podremos tener Bungalows de Elfos (se llevan como perro y gato). Hasta aquí, no hay problemas, porque ambas unidades son relativamente equivalentes. El problema principal se presenta

con los siete templos, porque solamente los Rangers aceptan que en un mismo Imperio haya Bárbaros del Templo de Krolm, y esto hará que ningún otro templo esté disponible. Imaginen una partida multiplayer donde un jugador tiene Rangers y Bárbaros, y el otro tiene héroes de todos los demás templos, incluidos los Curadores del Templo de Agrela (o su equivalente, los Cultistas del Templo de Fervus) que van detrás de los demás héroes como si fueran ambulancias...

Majesty puede ser jugado en Internet a través de MSN Gaming Zone, pero ármense de paciencia porque es muy difícil conectarse, y no podrán jugar si no han instalado el patch v1.1. Más allá de lo interesante que pueda parecer jugar contra otro humano, en XPC nos conectamos un domingo por la noche y había solamente 21 personas (!). Para colmo el juego en equipo contra la IA



se tornó aburrido y tratamos de destruir los edificios propios, colocando banderas de destrucción... pero algunos héroes (los "buenos" que ya mencionáramos) no atacaban los edificios de su propio Imperio. Otro error de la IA.

Lamentamos enormemente que este juego no haya sido todo lo bueno que esperábamos. La idea es excelente, pero ha sido pobremente implementada y luego de un rato Majesty ya no nos llama la atención. Sin embargo, esperamos que su secuela corrija el original y este juego valga más la pena. **X**



XXTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un novedoso "simulador RTS"

LO QUE SI: No hay que administrar unidades. El concepto es excelente...

LO QUE NO: ...pero ha sido mal implementado. La IA es floja; no hay modo campaña. ¡El árbol tecnológico es un simple arbusito, y la curva de aprendizaje es una recta!

70%



NEED FOR SPEED

PORSCHE 2000

...[el subtítulo lo choqué con mi Porsche]

■ Por Sebastián Di Nardo

Hacia ya un tiempo que Electronic Arts, no nos deleitaba con la especialidad de la casa. Estamos hablando nada más ni nada menos que de Need for Speed.

La famosa serie que ayudó a forjar tan reconocido nombre de EA, vuelve a caer en nuestras manos con (como siempre) algunas mejoras que desparan alegría.

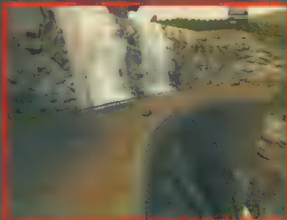
Freud a la Porsche

Muchas veces escuche el término "pasitos de bebé", que generalmente podemos encontrar en libros de psicoanálisis. Este término se utiliza cuando para lograr grandes cambios es necesario ir poco a poco. Esta es la técnica que EA viene utilizando para todos sus productos y NFS no es una excepción a la regla. A pesar de las críticas poco a poco fueron moldeando que hoy en día es uno de los mejores arcade para los adoradores de la velocidad, los amantes de aquellos autos que no podemos tener y siempre quisimos. Ha llegado el día en que



nuestros dedos volvieron a transpirar, aquel delicioso momento en que Need for Speed Porsche 2000 (NFS P2K, conocido en Europa como Porsche Unleashed) llegó a nuestras manos. Para fortuna de unos y indignación de otros, esta nueva entrega del clásico está dedicada por completo a Porsche. ¿Esto qué significa? Simplemente que si queremos co-

rrer con un auto que no sea esa marca, tendremos que recurrir a NFS: High Stakes. Aquí solo se ve Porsche en la intro, Porsche en los menús, se corre con Porsche y se gana como premio algún Porsche. Pero, ¿hay algo por lo que EA se caracteriza, es por hacer cosas (en general) bien, cada vez que uno sube a su bólido, se babea tanto





que ■ apagar ■ máquina necesita un trans-
plante ■ glándulas salivales.

**Último momento: James Dean
necesitaría de entre las inven-
tes para conocer algunas
carreras en el Spider**

Ya todos conocemos la epopeya ■ la
saga de NFS, que se amplía una vez más en
este sabroso cóctel ■ velocidad y metales
lustrosos. Mientras saboreamos ■ exquisitez
de los menús iniciales, confeccionamos a
nuestro corredor y le ponemos un rostro,
eligiéndolo de un pequeño abanico ■ imá-
genes (a no emocionarse, solo hay unos
pocos) preparando nuestros sentidos para ■
acción.

Para esta nueva entrega EA dejó en un
segundo plano las per-
secuciones policíacas
para centrarse en ■
nuevas modalidades ■
juego.

En Evolution somos
pelones fanáticos de
todo ■ que tiene
ruedas, con una abulta-
da suma de dinero en
nuestras pequeñas ■
billeteras. Una vocería
en el subconsciente nos
incita a comprar, para
concurrir en algo así
como el torneo más
grande jamás creado.



■ que nos referimos? Simple, una gigan-
tesca competencia a través ■ tres épocas
importantes ■ historia de Porsche,
que comprenden todos los modelos creados
desde ■ primer 356 ■ los años '50. Más
80 modelos completan esta titánica proeza
■ EA que deposita a nuestros ■ manos
■ la historia de una ■ las compañías
automotrices ■ famosas del mundo.
■ llegar al modelo 2000 del Porsche 911.
Como ■ semejante cantidad ■ autos no
alcanzara, es posible pintarlo del color que
se nos cante, cambiar el ■ color ■ pintarle
tiras de otro color y elegir el diseño de las
mismas, y ponerle un número ■ carrera.
Además del alegror habitual de fotos, vídeo
y data técnica ■ cada coche, se puede
observar con todo detalle el auto en ■
garage, abrir puertas, baúl, capot y ver el
interior de cerca para deleitarnos con cada

James Dean. El primer paso, en E2
Revolución, es encontrar a James Dean en
la lista de personajes. James Dean es
que además de poder jugar en el auto, no
es la versión de James Dean, ver a James Dean
en un auto a buen precio ■ buscar a James
Dean. La ambición de EA no termina
lugar a ser el mecánico de la esquina es otra
de nuestras posibilidades, reparando
cualquier daño o abolladura e inclusive
potenciándolo ■ cualquiera de
repuestos disponibles. ■ leyeron bien,
aproximadamente 700 repuestos originales
de catálogo (según EA) fueron incluidos
para hacernos gastar más billetes ■ los que
ganamos en cada torneo.

Pero tanto sacrificio tiene sus beneficios:
al terminar cada era tenemos la oportu-
nidad ■ competir por autos muy valiosos
como el Spider, pero para obtenerlo en
forma gratuita hay que saber ganarse el
primer puesto en una carrera-piloteando
estos bólidos ■ plata. Una complicada tarea

■ que James Dean podría dar ■ si estu-
viera con vida.



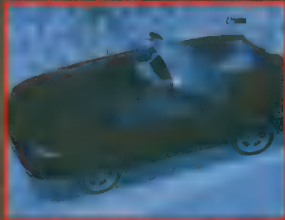
La segunda modalidad estrella nos pone detrás del volante como pilotos de pueba en la compañía, efectuando proezas casi imposibles testeando al máximo los distintos modelos de Porsche. Desde complicados slaloms hasta alucadas carreras contra-reloj a través de circuitos repletos de curvas, tráfico y policías que tratarán de demorarnos e impedir nuestro objetivo, llegar a tiempo. A medida que vamos avanzando, las pruebas son cada vez más difíciles, pero todo tiene su recompensa, ascensos y autos son los premios que recibiremos por nuestra perseverancia detrás del volante.

Ke-bien se TV

Para esta ocasión, EA incorpora un nuevo sistema de física de 4 puntos. En una constante búsqueda de la perfección estos muchachitos han logrado algunas cosas interesantes. No solo la conducción es más complicada sino que cada modelo se siente distinto. Cada uno de los autos responde de otra manera al conducir y cada vez que uno golpea con algo se siente. Suponiendo que con el acelerador a fondo rozamos una piedra fuera del camino, en High Stakes lo más probable es que se oyerá un BUMPL, pero esta vez no saldremos tan airosos. En NFS2K lo más probable es que volemos por el aire y terminemos cabeza abajo después de un vuelco al mejor estilo Hollywood. Ese error se paga hasta el final de la carrera, porque esta vez el modelo de daños va un poco más allá. Esta vez no solo vemos chapa abollada sino que la conducción se ve afectada por los golpes. Un golpe frontal puede destruir el tren delantero haciendo que sea prácticamente imposible mantener el auto en línea recta, convirtiendo el resto de la competición en un fiasco más grande de nuestras vidas. Si existiera un aplauso para el programador, este sería el mejor momento para utilizarlo. Realmente uno se siente tras el volante con un temor constante a perder el control con un giro brusco o chocar con algo. Hasta el golpe con una señal de tránsito disminuye la velocidad, nos desvía levemente de nuestro curso. Por desgracia todavía se les escapan algunas cosillas como el "efecto chicle". Este es el nombre que le puse a que podemos ver al golpear con cosas que literalmente vuelan por el aire y extrañamente nos acompañan por unos 100 o 150 metros, como cuando pisamos uno de esos chicles pegados en la calle un día de verano. Por supuesto, estas tonterías pasan casi desapercibidas en un gigantesco esfuerzo que se ha hecho por mejorar NFS.



No solo brota la perfección, cada uno de los modelos, sus interiores completamente en 3d nos muestran con detalle los asientos, tableros, volante y tapizados. Esta vez, además de los pilotos veremos sus caras y cada vez que doblan o chocan, sus cuerpos se mueven en el interior y sus brazos están intentando controlar el volante. Los observan con detenimiento puede verse cuando pasan los cambios o tocan la bocina. Esto los emociona, cálmense, todavía hay más. Cada vez que golpeamos nuestro Porsche podemos ver con más detalle. Si daño ocasionado, la chapa comienza marcándose para terminar abollándose, pero esta vez las abolladuras son un poco más precisas. Pero a pesar de que un choque afecta el performance del auto, una colisión frontal a 180 km por hora, capaz de destruir nuestra ilusión por completo, sólo abolla el frente y afecta un poco la dirección. Esto es una clara señal de que seguimos ante un arcade ultra detallista, pero un arcade al fin. Salvando esos detalles la gráfica es impecable desde los menús hasta las nueve



pistas y los cinco circuitos cerrados. La iluminación sigue siendo una de las más her-

Toda la gigantesca despliegue es, una vez más acompañado — una excelente batería — sonidos. El rugir — los motores — es distinto en cada caso — frenadas, el sonido a pasar los cambios, los choques. Podría pasar horas enumerando la cantidad — chucherías auditivas que estos muchachines agregaron (pajarillos trinando o perros ladrando), pero necesitaría una página para hacerlo, así que voy a resumir diciendo que el sonido está muy bien — a excepción de un pequeño delay de un segundo entre que tocamos la bocina y — escuchamos.

La música es impecable una vez más, pero al ser Techno termina por crispar los nervios. En mi caso, prefiero el motor, rechinar de los neumáticos o el sonido de los choques y derrapes, razón suficiente para apagar la música y disfrutar.

Mi tintero se secó

Per il miglior risultato, non sovraccaricare il pannello fotovoltaico con un numero eccessivo di pannelli, e non collegare più di 10 pannelli in serie. Per informazioni, visitate il sito www.solarpanel.it.

quick kill. El último en la vuelta queda afuera), knockout (carreras en pistas abiertas. El último en cada carrera queda afuera) las distintas modalidades que hacen deleite del jugador ocasional. ¿Se puede jugar por Internet? Si señor, se puede organizar partidos via LAN, TCP/IP o Modem. Aaah, otra vez ese hermosa sensorador aplastar a nuestros contrincantes con un elemento muy interesante como agregado, esta vez podemos pegarle un topetazo a nuestro oponente para hacerlo chocar despistarse. Un giro muy interesante, porque a veces puede revertir un resultado gran que en una colisión se dañen. Mayor cantidad posible de autos para salir victoriosos creyéndonos. Schumacher. Porsche, cuando en realidad no somos mas que cucarachas tramposas. Hermoso, pero recuerden depende nuestra muneña poder alcanzar a los otros competidores. Carreras no ganan el

Yo quiero ser Pierre Modomuna

En este momento todos estarán preguntando: realmente NFSP2K vale la pena?

On November 1, 1996, at 10:00 a.m., 1000
 lbs. of the bulk quantity of the
 sample was received at the
 laboratory for analysis.

sensaciones el volante. Gráficamente, el juego sigue luciendo bien, y cada vez mejor, pero recuerden: ahora sigue siendo un arcade. El único punto conflictivo es que todos los autos son Porsche, con lo que algunos podrían sentirse desconformes. Muchos podrán llenarse la boca diciendo que NSP2K es un juego para fanáticos de Porsche. Bueno, puede ser pero no soy fanático de Porsche y puedo asegurar una cosa: manejarlos se siente muuuuuuy bien.

Para los fanáticos del aceite hirviendo, el olor a caucho quemado, el chirriar de las cubiertas y los autos costosos, Need Speed ha vuelto con su habitual cóctel de alegría y les asegura que ninguno de ustedes quiere perderse una copa.

Ahora si me disculpan tengo que hacer algunas maldades en las pistas de Europa.



XTREME PC EL PROMEDIO

Una nueva entrega del clásico

Toneladas de alegría tras el volante. Los modelos. Los gráficos. El nuevo modelo de daños. La patente con nuestro nombre.

Todos los autos son Porsche,
algunos defectillos
de física que
todavía necesi-
tan un poco de
trabajo.

90%



Speed Demons

Autos de chocolatin Jack

Por Sebastián Di Nardo

Como es costumbre, en determinada época del año somos testigos de un bombardeo de arcades automovilísticos. Cuando esto sucede, podemos apreciar juegos de la talla y envergadura de Need for Speed o pequeños como Speed Demons, un arcade cuyo nombre en clave fue Mad Race, diseñado por Electronic Mechanic Games para Microids. ¿El resultado? Minutos adorables de la velocidad que desafían las leyes de la gravedad.

La envidia del Profesor Locovich

El concepto de Speed Demons (SD) es muy simple: pisar el acelerador a fondo, sortear los obstáculos y llegar en primer lugar. Para lograr nuestro objetivo contamos con una pequeña galería de extrañas bestias metálicas, cada una con sus propias características (aceleración, velocidad máxima, agarre y potencia). Todos estos puntos pueden ser modificados en cualquiera de los 7 modelos disponibles, para lograr la victoria en los 10 circuitos (hot tanker, maniac ice, savana, old castle, looping, big white, highway, volcano, ruins y sunset). Estos extraños bolidos parecen sacados de aquel viejo dibujo animado conocido por todos nosotros: Los autos locos. Ustedes pensarán: ¡qué bonito! Pero créanme, nada está más lejos de la realidad.

El Dr. Jeckyll y Mr. Hyde

Curiosamente, un juego diseñado para proporcionar gratos momentos de esparcimiento y alegría, fue el causante de una mutación en nuestra persona, transformándonos en un monstruo colérico. ¿El motivo? Speed Demons.

Si bien los gráficos son aceptables, cuando de jugabilidad se trata SD se queda en llanta. Toda esa alegría generada por los bonitos paisajes desérticos, campos, playas, montañas y

nieve, son rápidamente reemplazados por desilusión, cuando nos encontramos con vacas que obstaculizan nuestro camino. El problema es que cada una de ellas es tan grande como nuestro auto y están "clavadas" al camino con esa estúpida miradita que dice: soy puré para tu tenedor.

Pero los peores problemas aparecen a la hora de ponerlos tras el volante. Es prácticamente imposible controlar los autos, sobre todo cuando Newton parece haberse olvidado de este juego al estudiar su ley de la gravedad. Físicamente hablando, SD no tiene pies ni cabeza. Un roce mínimo con algún obstáculo, puede crear el famoso efecto "auto bala", en el que nuestro vehículo es disparado por el aire a velocidades desproporcionadas girando repetidas veces en el aire. Generalmente para cuando aterrizas partiéndote en pedazos, ha pasado tanto tiempo que probablemente nos hayamos dormido sobre el teclado. Como si esto no fuera suficiente, puede tomarse su tiempo para ubicarnos nuevamente sobre la pista, y lo que es una victoria segura se transforma en cuestión de segundos en la peor carrera de nuestras vidas. Afortunadamente para menguar nuestra furia, disponemos de un turbo que se carga cada vez que pasamos por un checkpoint. Pero si hay algo que aprendimos es a no abusar de esta ventaja que más de una vez puede ser la causante de estrellarnos contra el árbol más cercano.

Otro de los problemas en SD es el modelo de daños. Con los vuelcos y choques el auto se abolla; eso está bien, pero cuando la colisión es un poco más violenta el vehículo comienza a desbaratarse, llegando a perder alguna de sus ruedas, aunque extrañamente seguimos en carrera. Peor aún, no sólo podemos continuar sino que nuestro bólido no parece muy afectado por la amputación, sólo nos castigará con una leve rebeldía al tomar las curvas.

El antídoto del Dr. Picor

Contamos con 3 vistas para atravesar estas



10 karmáticas pistas. En el parolopes, en el interior del auto y desde afuera, son las ubicaciones disponibles para tratar de dominar estas bestias de acero; pero obviamente la dificultad para conducir con las recurrentes irregularidades en el terreno hacen que la última sea la opción más viable. Electro Mechanic Games decidió también incluir la opción multiplayer, dejándonos correr vía IPX, TCP/IP, módem o en la misma máquina dividiendo la pantalla en dos. Tenemos que otorgar a los programadores el "premio a la tontería" por haber incluido esta última opción. No sólo la visión de ambos conductores se hace difícil sino que uno de los dos correrá con la terrible desventaja de manejar su vehículo con el mouse. Muchachos, ¿a quién se le ocurrió que se puese jugar un arcade de autos con mouse?

Si a pesar de todo deciden probar suerte al volante de SD, les diagnosticó severos ataques de furia, desilusión y frustración, con un cuadro agudo de desesperación que si no es tratado correctamente, puede desembocar en la destrucción total o parcial de algún periférico de sus preciadas máquinas. El mejor remedio es guardar combustible para el próximo Need for Speed. Si en algo se parece SD a los Autos Locos, es en que todo lo que sucede es tan irreal como un dibujo animado. ❌

XTREME PC EL PROMEDIO

Un arcade de carreras.
Gráficos aceptables.

Todo lo demás.

40%

Silkolene Honda Motocross GP

Motocross de alto vuelo

Por Sebastián Riveros

Aquellos que disfruten del Motocross están de parabienes. Silkolene Honda Motocross GP ha llegado. Y nos propone hacer Wheelie con los mejores en esta disciplina. ¿Pensás que tenés lo que hace falta?

Una agradable sorpresa es la que recibimos de parte de Mídas y The Dawn Interactive. Debo decir que nos invadió un impulso de desconfianza al principio, pero lo superamos fácilmente. SHMGP es un muy buen título, lleno de variantes. Tendremos 12 circuitos para recorrer, en diferentes lugares del mundo y en las categorías de 125, 250 y 500 cc. Los circuitos son interesantes, algunos de ellos un verdadero reto. Hasta nuestros oponentes tendrán problemas. Hablando de nuestros competidores, les aseguro que no tendrán piedad. La Inteligencia Artificial es realmente digna de destacar. En muchos juegos de carreras, los otros competidores parecen seguir siempre un curso determinado, abordando las curvas de la misma manera y a las mismas velocidades. Pero no aquí. Estos muchachos realmente quieren ganar. Su comportamiento es impredecible y no se dejarán superar con facilidad. Los gráficos son muy buenos. Si tienen

una placa gráfica de última generación podrán apreciar la trepidante acción de este título en toda su gloria a 1024 x 768 en 32 bits de color. Las texturas poseen gran detalle y el engine dibuja las sombras de las motos en tiempo real. Y eso no es todo, amigos. El engine también hace gala de otros efectos como motion blur, fogging y lens flare. Una belleza.

Errar es humano... y muy peligroso

Otro punto para destacar es la física. Los saltos son muy realistas, al igual que la forma en que la moto se comporta sobre las diferentes pistas. Desgraciadamente, no podemos decir lo mismo del piloto. Cualquier colisión, por mínima que sea, lo hace volar varios metros como si se tratara de algún superhéroe. El modelo de daño también es muy preciso. Las ruedas, la suspensión y el motor registran daños por separado. Esto es un verdadero problema si no tenemos cuidado. Después de un buen par de golpes se hace bastante difícil dominar nuestra moto. De hecho, éste es uno de los únicos problemas del juego. Varios de los

problemas que nos afectan parecen no existir para nuestros adversarios. Ellos nunca parecen tener tantos problemas con sus motos y cualquier roce termina con ellos alejándose mientras nuestros cascos golpean el piso. Nuestro piloto cae, a veces con demasiada facilidad. Estos problemas no serán tan obvios en cuanto nos transformemos en pilotos un poco más experimentados, pero lo lógico sería que hubiera igualdad de condiciones. En ciertas ocasiones los pilotos de la IA se equivocan y pierden velocidad, lo cual está bien. Pero no les sucede nada grave. En cambio, si los que nos equivocamos en una curva somos nosotros, lo pagamos bastante caro, viendo cómo el trasero de nuestro muchacho dibuja un nuevo surco en la pista.

En cuanto al elemento multiplayer, el juego soporta hasta 8 jugadores en red mediante el protocolo IPX y conexión a Internet. Esto trae la igualdad de condiciones que no existe en el modo Single Player y es una experiencia muy divertida. Aquí es donde Motocross GP realmente brilla.

Silkolene Honda Motocross GP es un excelente juego de motos. Sabemos que ya se vislumbran en el horizonte títulos de gran calidad como Motocross Madness 2 de Microsoft, pero hasta entonces SHMGP sigue siendo una alternativa de buena calidad y muy divertida para los que disfruten este tipo de juegos. Anímense a dar una vuelta, es difícil que se arrepientan. **X**



XTREME PC EL PROMEDIO

Motocross de alto nivel con excelentes gráficos. La física de las motos. Las pistas. Los gráficos. La variedad de opciones. Modo multiplayer.

Piloto volador, oponentes IA sin piedad.

79%



Soldier of Fortune

Cantidad de sangre suficiente como para empachar a Drácula y a Tiburón 2

Por Sebastián Di Nardo

Cuando Kingpin llegó a nuestras manos, pensamos que no podía haber un juego más violento. Bueno, nos equivocamos. Después de una larga espera, Raven Software se las ingenió para hacernos sentir pánico por nuestra vida, mientras nuestras palmas transpiran sobre la culata de una ametralladora y la sangre nos salpica la cara en cantidades descomunales.

Es un pájaro, es un avión, no... ¿es Freddy Mercury?

Comenzamos la aventura como John Mullins, un militar tres veces condecorado en Vietnam, cuyo aspecto nos recuerda al difunto cantante de Queen. Al finalizar la guerra nuestro personaje comienza a trabajar para un cuerpo especial llamado "The Shop", una organización antiterrorista. Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo... y la paga es buena.

Un grupo terrorista ha robado tres cabezas nucleares y habrá que recuperarlas. Este es un trabajo que puede darnos mucho dinero y John tiene un alquiler que pagar, así que... manos a la obra.

Gracias al entretenimiento aprendemos todos los artilugios de la guerra (muy interesante, lástima que Half-Life lo haya hecho

antes) y estamos listos para el combate. Rápidamente, descubrimos que no se trata de otro arcade donde balearse lo es todo. Se necesitan nervios de acero y una buena cuota de paciencia y puntería. Alimenten a sus mascotas, vayan al baño y desconecten los teléfonos, se necesita un héroe y la seguridad mundial no puede esperar.

Un set de maquillaje para Quake 2

Raven decidió con Soldier of Fortune crear una aventura para adultos. Eso es lo que se puede apreciar desde el momento en que comienza la presentación con una leyenda que indica el alto grado de violencia. Violencia que comprende, como en cualquier otro juego, balas, acción y una buena cantidad de muertos. Pero esta vez a diferencia de los demás sus desarrolladores decidieron seguir por el polémico camino abierto por Kingpin. Sangre, tripas y desmembramientos son moneda corriente en esta vorágine de violencia con un hermoso olor a pólvora. Pero a no asustarse, aborrecedores del chocolate escarlata, podemos graduar el grado de violencia



desde el menú principal.

Aún así la pregunta sigue siendo: ¿se trata sólo de un poco más de sangre? No, muchachos, hay tanto alegror en este juego que no me alcanzarían estas líneas para contar la diversión que existe dentro de SoF.

Al principio todo parece simple, como en la mayoría de los arcades de este tipo, pero después de la primera misión nos daremos cuenta de que Raven ha incorporado algunos elementos que hacen esta experiencia mucho más interesante.

Por empezar, el nivel de dificultad puede graduarse, afectando la cantidad de saves, la inteligencia artificial del enemigo o la cantidad de armas que pueden cargarse, y si lo preferimos podemos modificar cada uno de estos elementos por separado. Para este caso la dificultad es media y John no puede cargar todo su arsenal, así que debemos ser astutos a la hora de elegir qué armamento llevar. Como si esto fuera poco, nuestros enemigos son sensibles al ruido, y las armas más potentes son las menos discretas. Si tenemos la ocurrencia de hacer una ráfaga de ametralladora más larga de lo necesario, nos enfrentaremos a un torrente de furiosos delinquentes que querrán nuestros ensangrentados calzones colgando como trofeo en su sala de estar.

A la hora de abrir fuego es muy importante el calibre y la frecuencia con la que

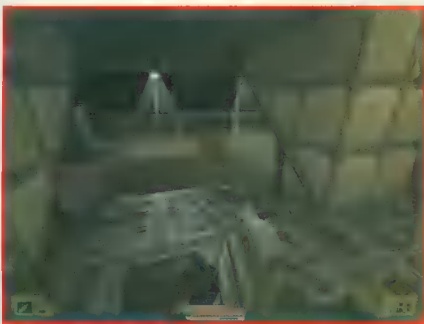


disparamos nuestras armas. A mayor calibre, mayor es el daño que le causamos al enemigo; pero la precisión se verá afectada si no hacemos una pausa entre cada disparo. Si utilizan, por ejemplo, la Desert Eagle calibre 44, pueden causar estragos disparando con tranquilidad, pero si intentan escapar disparando ráfagas no sólo no harán blanco sino que es muy probable que terminen besando el piso mientras hacen gárgaras con su propia sangre.

Otro punto interesante es el modelo de daños. Podemos dispararle en la cabeza a un enemigo y volársela por completo, en el brazo dejándolo desarmado o indefenso, o en la pierna y verlo renquear o morir agarrándose al muñón. Por si esto no alcanzara, podemos ver un charco de sangre escurriendo de cada cadáver y nuestra obra no desaparecerá rápidamente, porque esta vez podemos setear durante cuanto tiempo quedarán los fiambres a la vista, y créanme que duran mucho. Es más, podemos seguir descargando nuestra furia sobre los muertos que se sacudirán como ratitas que se electrocutan al morder un cable eléctrico. Algo similar sucedía con Kingpin: podíamos dispararle a los cadáveres pero curiosamente un cuchillo hacía heridas de bala; algo que no sucede con SoF. Con cada disparo es posible hacer un agujero o arrancar un miembro según la distancia al blanco y el calibre, o hacer largos tajos con la precisión de un cirujano loco.

Tus balas no me hacen daño, mis alas son como un escudo de acero para mí. (Bathing)

Es realmente increíble lo mucho que han cambiado el viejo engine de Quake II, al que no sólo le han lavado la cara sino que además le han agregado algunas animaciones. Es notable el esfuerzo de Raven por brindarnos una experiencia inolvidable. Desde algunas de las intros, hasta las mejoras en las texturas y la iluminación. De grandes ciudades a gigantescas bases polares con su neblina, pasando por Iraq y escapando de las balas del mismísimo Saddam Hussein. Sí, señores, de principio a



fin un festival de alegría y un desparramo de tecnología.

Uno de los puntos interesantes de SoF es la variedad de skins con las que nos encontramos a lo largo de esta interminable aventura. Desde violentos pandilleros neoyorquinos hasta la mafia de Japón y los nerviosos iraquíes que sirven en las huestes de Saddam. Cada raza es fácilmente reconocible por sus características físicas. Pero lo más interesante es lo que descubrimos al disparar con el rifle sniper sobre un guardia. Un agujero se abrió en su cabeza, la pared detrás de él se manchó de sangre y sus ojos se cerraron mientras su boca se abría en una terrible mueca de dolor. ¿Esto qué quiere decir? Que los muchachos de Raven Software no sólo tienen un skin por cada disparo sino que también para los gestos de cada enemigo. Ahora bien, como todos saben, hay cosas que no pueden evitarse, como los terribles problemas de clipping (muertos que atraviesan puertas y paredes) o los horribles tiempos de carga, producto de la gran cantidad de detalles y texturas.

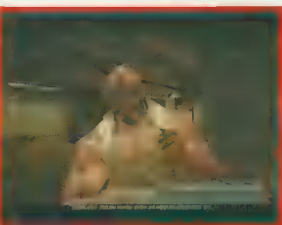
La inteligencia artificial de los enemigos es interesante por momentos. Se ocultan, disparan, ruedan por el piso, huyen si están malheridos y si tienen armas poderosas no dudarán en venir en nuestra búsqueda. Pero lo más importante es que utilizan muy bien el factor sorpresa. En más de una oportunidad se esconden cautelosamente detrás de alguna caja o puerta, para asestarnos un solo y certero disparo en la nuca. Personalmente, utilicé por primera vez las teclas para asomar la cabeza en cada esquina, una técnica perfecta para eliminar a los enemigos rápidamente sin que lo adviertan. Por desgracia, cometen algunos errores: cuando disparamos con nuestro rifle sniper sobre un guardia, el segundo es muy probable que ni se inmute. A pesar de ver ■

su compañero caído se lo ve parado tranquilamente sin intentar cubrirse o defenderse. Una pena.

Le tiramos del cuerito a Dracula y Tiburón 2 que se joda

Para terminar, podemos decirles que pueden balearse en Internet utilizando cualquiera de los 5 modos de juego que SoF nos trae: Deathmatch, Assassin, Arsenal, Capture of Flag y Realistic. Pero, lamentablemente, para disfrutar de cualquiera de estas bondades es necesaria una muy buena conexión porque como ya todos sabemos... el nivel de detalle se paga muy caro.

Si sos un fanático de la acción, no lo dudes, no hay nada como liquidar unos cuantos fascinerosos por noche para irse a dormir con una sonrisita y sentirse un SUPERHEROE. Pero si la sangre, las tripas y los desmembramientos te impresionan es mejor que ni te acerques, la caja chorrea y salpica. ✕



XTREME PC EL PROMEDIO

Un violentísimo arcade en primera persona.

El nivel de detalle. Las armas. Los niveles y el clima de tensión.

Los terribles tiempos de carga.

El juego funciona solo con OpenGL. Algunos problemas de clipping.

86%



Swedish Touring Car Championship

¡KIT, sacame de acá!

Por Sebastián Riveros

Digital Illusions, creadores de Motorhead, nos traen ahora Swedish Touring Car Championship. El juego cuenta con la licencia del campeonato sueco. Desafortunadamente, no es tan divertido como su predecesor...

Un día en las carreras

STCC cuenta con varios autos para elegir, entre los que se destacan el Ford Mondeo, el Audi A4 y el Volvo S40. Hay otros siete autos como el Nissan Primera o el Peugeot 405, con muy pocas diferencias entre ellos. Da la impresión que uno siempre maneja el mismo auto. Con ellos podremos recorrer 6 pistas y elegir entre 15 pilotos o crear el propio. Podemos elegir correr una sola carrera, el campeonato -que incluye las pruebas previas de clasificación- o el clásico modo Time Attack.

Los gráficos

El juego soporta Direct3D y la mayoría de las características de las más modernas placas aceleradoras como color en 32 bits, texturas AGP y Z-buffer de 24 bits. Como resultado los autos se ven realmente muy bien, con un gran nivel de detalle. Desafortunadamente, no hay transparencias ni superficies con reflejos. Los autos tienen ventanas opacas que no convencer y no reflejan un sol que se ve demasiado bri-

llante, a diferencia de los tristes cielos británicos de TOCA 2. El problema es el nivel de detalle de las pistas.

El auto fantástico sí existe

Los que más llama la atención es el sonido. El del motor, por ejemplo, no transmite la potencia que caracteriza a este tipo de autos. Suena lejano. Jugando, mi sorpresa se disparó en la tercera curva. Intentando superar a un Volvo, di un violento volantazo hacia la derecha. Logré que mi auto permaneciera en la pista pero el sonido quedó en la curva. Simplemente desapareció. ¡Aceleré y pasé ^{con} gran velocidad, escuchando a una multitud que aplaudía mi paso al volante del primer auto mudo de la historia! Salí al menú y reinicié la carrera. Todo iba bien en la primera vuelta pero, al comenzar la segunda, otra vez lo mismo. Debo aclarar que esto no ocurrió todas las veces que ejecutamos el juego, pero sí se repitió con suficiente frecuencia para resultar molesto. Además, el modelo de daño



prometido no aparece en el juego y nuestros autos son tan resistentes que hasta KITT sentiría envidia.

En conclusión

Aquí tenemos dos posibilidades: la inteligencia artificial de STCC es mala o los conductores suecos son los más corteses del mundo. La física es exagerada, de modo que muchas veces mantener el auto en la pista es un desafío mucho mayor que sobrepasar a los demás competidores, que nunca intentarían bloquear nuestro camino. Con un mes más de trabajo, STCC podría haber sido un problema digno para TOCA 2. Probablemente muchos de sus problemas se resuelvan con un patch. Pero sin duda hay mejores juegos, más realistas y, sobre todo, más entretenidos. ☒



XTRAEME PC EL PROMEDIO

Turismo Carretera en las tierras de Roxette y ABBA.
Las texturas. Algunos de los autos.

No hay modelo de daños.
El nivel de detalle.
Oponentes "gentiles".
570

57%



Messiah



Un arcade caído del cielo

Por Martín Varsano

Voy a ser sincero con ustedes: Jamás tuve la intención de hacer el review de este juego. La idea de un angelito revoloteando con cara de tontito, nunca fue algo que me quitara el sueño. Pero ya saben, las exigencias editoriales a veces demandan que uno revise cosas a las cuales jamás prestaría atención, y sin lugar a dudas este juego no estaba entre mis favoritos...

Un momento: Es de noche, así que nadie debería estar en la oficina, sólo yo... ¿Quién acaba de entrar por la puerta principal? Oigo una voz semi aflautada, ¿será una chica, o tal vez un niño? ¿Y ese ruido? ¡No puede ser, esto es producto de mi imaginación! ¡Se me viene encima! ¿Qué hago? ¡Oh, dios!...

Un juego caído del cielo

Antes que nada, perdonen la interrupción. Retomemos nuestra pequeña charla. Como les iba diciendo, desde que supe la existencia de Messiah, siempre tuve la ilusión de hacer el review de este juego. Y no era para menos, ya que las primeras imágenes en video que se pudieron ver en la exposición E3 de 1998 prometían toda una revolución en el ámbito de los videojuegos. Tanta fue nuestra sorpresa, que hasta le dedicamos la tapa de nuestro número 6 (en abril de 1998, ¡parece una eternidad!) a ese simpático querubín con ese rostro angelical, que transmite por sus bellos ojos celestes una inteligencia innata, como siempre mencioné.

Y nuestra ansiedad se vio multiplicada por diez el año pasado, cuando nuevamente, en la E3, pudimos ver a Bob en acción dentro del stand de Interplay. Aunque la beta no era muy estable que digamos, ya se podía ver el potencial de Messiah y su sensacional



salida se retrasara una y otra vez, haciendo que el día de nuestra redención se alejara indefinidamente. Y llegó el 2000, y cuando menos lo esperábamos, Messiah dijo presente, para sacudirnos de la cabeza los conceptos preexistentes de que en el ámbito de los videojuegos estaba todo inventado, con una historia digna del mejor libro de ciencia ficción.

El lado oscuro de la luna

engine. Parecía que faltaba muy poco para que nuestro sueño se hiciera realidad...

Pero nos equivocamos. Shiny tuvo que aceitar las alas de Bob en reiteradas ocasiones, y tanto ajuste hizo que la fecha de

La historia es un tanto larga, pero créanme que vale la pena. Dice más o menos así...

La Tierra ha cambiado. Huele mal y se ve peor de lo que huele. La ley tiene una nueva

doctrina de moral y brutalidad física, inspirado por un nuevo régimen basado en el dinero, tecnología y mito. Los líderes de la Tierra ya no se preocupan por la gente. La vida es una comodidad barata, y luego de cientos de años la población ha decidido tristemente adoptar esta filosofía como su religión y gobierno.

La ciencia domina el mundo. Las computadoras trabajan incansablemente para sus creadores, descubriendo los misterios del mundo. Toda esta nueva información es dirigida a los cerebros de los dictadores, dándoles un intelecto superhumano. El nuevo líder de este caótico planeta ■ conocido como "Father Prime" (o el Primer Padre), y su búsqueda ■ aterradora: Ahora que la existencia del cielo y el infierno están comprobadas, quiere encontrar la forma de desafiar a Dios y al Diablo ¿A cuál de ellos tratará de controlar primero?

En algún lugar del lado oscuro de la luna, existe una edificación construida por los Padres. Allí han erigido un portal que los lleva directamente al Infierno y al mismísimo Satán. Los Padres tienen la teoría de que Dios es demasiado poderoso, por lo que suponen que controlar al Diablo puede ser una posibilidad infinitamente más sencilla. De ahí, la conquista del Paraíso es sólo cuestión de tiempo. Y todos sabemos lo que pueden llegar a hacer si dominan estos dos lugares místicos...

Por supuesto, Dios conoce las intenciones de los Padres. Y su defensa seremos



nosotros, en la piel de Bob.

Esta sería la base de esta atrapante historia. Como es obvio, más adelante descubriremos que todo no es lo que parece...

Cuando menos lo esperan

La mecánica del juego es bastante sencilla, y tal vez ése sea uno de los motivos del éxito de Messiah. El tema es el siguiente: Durante todo el juego Bob (nuestro ángelito) deberá pasearse por las calles de este mundo apocalíptico (más exactamente la ciudad de Faktur), pero como la mayoría de los habitantes son bastante poco amistosos, lo más aconsejable es pasar desapercibido ¿Cómo se logra semejante tarea? Posesión. Nuestro muchacho tiene la habilidad de meterse en el cuerpo de otras personas, con-

rolando completamente a la víctima hasta que deseemos abandonarla. Si hacemos la posesión y no somos vistos por ninguna criatura hostil, podremos pasear libremente por donde queramos, coviriéndonos en uno más. De esta forma el querubín podrá ingresar a lugares que anteriormente le pueden estar vedados. Y lo mejor de todo es que también adquirimos las habilidades del cuerpo poseído, como por ejemplo ser un integrante de la ed...

perdón, decía, como por ejemplo convertirnos en un ingeniero sin necesidad de cursar ninguna carrera tediosa. Algo así como



un método acelerado por correo, pero instantáneo.

El angeluz tiene la habilidad innata de volar, cosa que será muy útil en muchas ocasiones, pero como es un enviado de la luz, no puede tomar ningún arma de las que encontraremos en el juego. Para poder meter bala es necesario poseer alguno de los transeúntes, y dicho sea de paso algunos tienen ciertas características que son muy útiles, como por ejemplo los policías, que poseen tres niveles de zoom en sus cascos de "última tecnología", algo realmente útil si queremos silenciar a algún personaje sin ser vistos.

Un aviso: No bien ■ pongan en el modo de acción (léase dejar el arma lista para disparar) los que nos rodean considerarán que estamos amenazándolos, por lo que nos instarán a que depongamos nuestra actitud, de lo contrario se puede armar una gresca más que interesante.

De todas formas a no preocuparse, ya que el querubín utiliza los cuerpos que posee como escudos humanos, por lo que todo el daño que nos infligjan mientras estemos en nuestra forma alada será compensado con la energía del huésped, y mientras estemos bajo ese disfraz, él será el que reciba el daño

La posesión

Si'n duda ■ aspecto más importante del juego, tiene ciertas reglas que hay que respetar para no tener inconvenientes mayores. A saber:

a) La posesión se puede realizar por distintos lugares, todo depende del nivel de dificultad con ■ que estemos jugando. Si es en modo Easy (Discípulo), se puede "entrar" al cuerpo ■ nuestra víctima por donde queramos, o sea, por el frente, los costados o la espalda. Si jugamos en modo Normal (Profeta), sólo podremos acceder al cuerpo por los costados y la espalda. Por último, si elegimos ■ modo Difficult (Mesías), la única forma ■ poseer el cuerpo es por la espalda.

b) Tengan en cuenta que ■ eligen ■ último modo (Mesías), cuando el huésped muere (puede ser a causa de un enfrentamiento armado o una caída), tam-

bién morirá Bob. Esto no ocurre en los otros modos de dificultad.

c) Para poder poseer ■ cuerpo sin inconvenientes, es necesario elevarse un poco del suelo presionando varias veces el botón derecho ■ mouse. Si estamos en el piso ■ posesión no funcionará, lo que significa que seremos presa fácil de eventuales mirones.



por nosotros. ¡Lo que se dice un sacrificado por la causa!

A los saltos

Bueno, ahora vamos a comentar un poco qué es lo que hay que hacer en el juego. Como mencionamos anteriormente, nos han enviado con una misión específica, y para realizar nuestro cometido deberemos sortear una serie de obstáculos. O sea que el Messiah es algo así como un arcade de en tercera persona, en donde se ven mezclados la exploración, la resolución de puzzles y la habilidad para salir ilesos de los saltos más espectaculares. Todo integrado de una forma impecable, para que nunca sintamos que el juego se vuelve algo tedioso. Para que no nos perdamos en la laberíntica ciudad, de vez en cuando nuestra cabeza resonará, avisándonos que nuestro "amo" nos quiere comunicar algo importante.

Los que consideraban al Messiah como un arcade de esos a puro tiro, están equivocados. Es más, en la mayoría de las ocasiones es mucho más inteligente buscar una solución pacífica ■ los dilemas que se nos plantean, lo que nuestros huéspedes agradecerán eternamente.

¿Viste Blade Runner?

Una nota aparte merecerían los gráficos y la ambientación de esta maravilla. Más aún teniendo en cuenta que Messiah venía siendo desarrollado hace más de tres años. Si chequean las fotos que publicamos en el número 6 de la revista, verán que el aspecto del mismo es casi idéntico. Y lo mejor de todo es que estos 36 meses no han dejado mal parado al producto de Shiny, ni mucho menos. Con sólo admirar la grandezza de las locaciones, uno se da cuenta la cantidad de tiempo que se le dedicó ■ este aspecto. En una ocasión tenemos la oportunidad de salir ■ una terraza de un edificio, y al contemplar el paisaje no podemos hacer otra cosa que recordar al clásico de Ridley Scott, "Blade Runner": Minúsculos autos paseando por una interminable autopista, sobre un fondo atestado de gigantescos edificios. Y por supuesto, los infaltables carteles publicitarios.

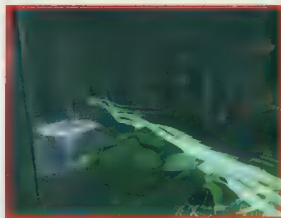
Tal vez las texturas no rivalicen con las de Quake

III Arena, pero así y todo hay que anotarles un poroto a los programadores de Shiny. ¡Bien hecho!

Otro tema que vale la pena destacar es la cantidad de actividad que ocurre dentro de la ciudad, al margen de lo que nosotros hagamos, como por ejemplo las recurrentes peleas entre los policías y los Chots, inmundos seres ■ los cuales no se les entiende absolutamente nada, o los pequeños y morbosos detalles de violencia gratuita, de los cuales vale la pena mencionar la posibilidad de aplastar un mecánico con el auto que está



años la llegada del mesías. Por el otro lado, ■ algo injusto que nuestros atacantes tengan munición ilimitada mientras nos atacan, pero al momento de poseerlos, los cartuchos



reparando. ¿Qué esperaban, si esta ciudad es un caos?

Prepárense para la aventura

Como en todos los casos, hay algunos puntos negativos en Messiah, pero que de ninguna manera opacan sus bondades. Para comenzar, ■ los más duchos en el tema la aventura les parecerá un tanto corta, especialmente después de haber esperado tres

escasean. Esto se ve doblemente agravado en el caso de las armas más poderosas.

Pero estos detalles no deben amedrentarlos, ya que sin lugar a dudas el Messiah es uno de los arcades más ingeniosos y divertidos que han pasado por nuestras computadoras en esta primer cuatrimestre del año, uno de los pocos productos que valió la pena esperar...

¡Ah! Qué sensación extraña! Creo que tuve un ligero desmayo, tal vez por estar demasiado concentrado en la pantalla... ¿Qué les estaba diciendo? Ah, sí: Jamás tuve la intención de hacer el review de este juego... X



XTREME PC EL PROMEDIO

Uno de los arcades más esperados, y un dolor de cabeza menos para el presidente de Shiny.

La ambientación. El tema de la posesión. Bob (nuestro alado amigo). El desarrollo de los personajes. La inteligencia artificial de los enemigos. Los efectos de sonido.

Un poco corto, luego de tanta espera. ¡Queremos más!

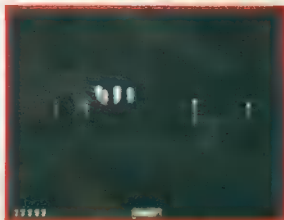
93%

Desarrollador: Looking Glass Studios
 Editor: Eidos Interactive
 Plataformas: PC, PlayStation 2, Xbox
 Fecha de salida: 2002
 Género: Acción, aventura, stealth
 Sinopsis: Garret, un ladrón de profesión, debe robar una joya valiosísima.



Thief II: The Metal Age

Aprendan, pequeños ladronzuelos de mi alma



Por Mario Marincovich

Todos esperábamos una segunda parte de este apasionante juego. Que Garret se calzara el arco a su espalda, sus flechas, unas granadas luminosas, unas pociones curativas y pudiéramos lanzarnos a la increíble aventura de robar sin matar, sí, aunque suene estúpido a esta altura de la vida.

Lo bueno es para siempre

Qué buen juego es Thief. ¿Hace falta que lo explique? Bueno, entonces me voy a tomar unas líneas. Mientras hay empresas que utilizan toda la tecnología del mundo y

años de investigación para lograr juegos 100% rebosantes de adrenalina como Quake y Unreal, también hay empresas que ponen todo su ingenio, guiones increíbles, un entorno muy bien recreado por sonidos, música ambiental (que nos hace caer las medias) y gráficos para lograr juegos de culto como el que nos ocupa, Thief II: The Metal Age.

Looking Glass Studios trajo en 1998 Thief: The Dark Project, o como ellos lo llamaron el "first person sneaker", algo así como juego en primera persona (pero ■ hurtadillas). Ese año fue sin dudas el momento de consolidación de esta empresa, que compitió nada más ni nada menos que contra la salida de Half-Life y de Rainbow Six. Pero este juego la rompió, basó sus fuerzas en escaparle a las peleas en vez de buscarlas y en jugar con los nervios de nuestros pobres adversarios que escuchaban ruidos por doquier pero

nunca llegaban ■ encontrarnos.

¿Qué nos traen de nuevo?

Ya no están más esas molestas misiones contra los zombies en donde repartíamos a diestra y siniestra, y sin embargo las bolas de carne seguían apareciendo. Aunque esta nueva versión nos deja alguna que otra sorpresita al respecto.

Ahora el Thief 2 se basa mucho más en historias con humanos y las nuevas máquinas, una mezcla entre androide y monstruos metálicos creados por un tal Karras, un viejo medio loco con la voz (atención, fanáticos) igual, pero igual, ¡a Dr. Evil de Austin Powers! Nos divertiremos especialmente en la misión en que deberemos meternos en su mansión donde Karras da una fiesta ■ la que no asiste, pero deja unos tocadiscos con grabaciones que deberemos

reproducir. Que tipo loco.

Estas máquinas creadas por unos técnicos (adivinen, también medio locos) ya están esparcidas por toda la ciudad, usadas especialmente en sistemas de seguridad, dificultando muchísimo nuestro sagrado trabajo. Muchas de estas máquinas podrán ser desactivadas con un simple flechazo de agua, otras en cambio serán implacables y ante el más mínimo movimiento que hagamos a la luz de las antorchas activarán las alarmas.

Como adelanto técnico para Garret ■ encuentra la Scouting Orb. Si hacen memoria, Garret perdió su ojo en una de las misiones del primer Thief y lo reemplazó con uno mecánico; ahora lo modernizó a tal punto de tener un dispositivo que se puede lanzar hacia un lugar de difícil acceso y con el uso de una cámara interior transmite los posibles problemas ■ vuelta de la esquina directamente a su ojo y por ende a su cerebro.

No todo son luces de colores

Ya sé que quieren las comparaciones gráficas con otros juegos, pero déjenme aclararles una cosa: Thief II es la antítesis de Quake. No me tomen ■ mal, las lucecitas y las texturas de Quake son increíbles pero hay que darle un poco de crédito a nuestro pollo por tener una engine con texturas a 16 bits (en la versión anterior usaba 8) y resoluciones de hasta 1600x1200. Y además los diseños de los niveles son increíbles, contando entre ellos a los objetos que los ocupan. En Thief II hay más o menos 20 guardias en todo el escenario promedio actuando constantemente, y cuando matamos a uno de ellos no desaparecen por arte de magia (como en otros) sino que los podemos cargar y esconderlos, o hasta tirarlos al agua si nos gusta ahogar personajes.

Y, por último, la arquitectura. Increíblemente bella. Con niveles como el del asalto al banco en donde la estructura del mismo se alza frente ■ nuestros ojos de una manera abominable. Que poéticamente.

Intensificar los sentidos

El desarrollo de las misiones es sin lugar a dudas el mejor que he

visto. Sin dudas mejor que mi ahora ex-campeón Half-Life. Con una detallada hilación entre ellas y videos con relatos según se va dando la historia.

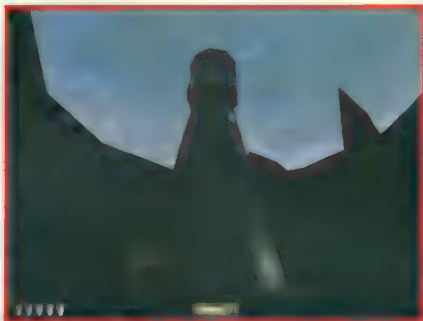
No vamos a tener que meternos en lugares raros tantas veces como en la primera entrega. Ahora las misiones se desarrollan en bancos, complejos de seguridad, almacenes en los puertos y en mansiones colmadas de gente.

Son 16 las misiones de esta segunda parte; y no crean que son pocas, el promedio ■ grandes rasgos de tiempo es más o menos unas 2 horas y media para investigar ■ fondo cada nivel. Cada misión tiene lo suyo y cabe destacar el arduo trabajo de Looking Glass Studios en darle vida a esta ciudad, que recorreremos ■ veces por sus techos, donde encontrar dos pares de guardias insultándose de edificio ■ edificio será sin dudas digno de verse.

La interactividad que generaron entre los personajes mientras vamos avanzando en los niveles es grandiosa. Conversaciones, insultos, ofrecimientos y otras cosas serán las que escuchemos a medida que avanzamos entre las sombras. Lamentablemente, esta versión no viene con subtítulos, por lo que algunas cositas se nos escaparán de nuestro dominio en el idioma del norte.

Bond, James Bond

Finalmente lo que más nos llama la atención es la dificultad. Jugándolo en el nivel medio (Hard) algunas ya son de por sí difi-



ciles. Como meterse en un complejo de alta seguridad, una especie de departamento de policía y tener que ir a la oficina de fulanito, robarse algo, ir a la oficina de menganito y dejar ese algo y tomar eso otro, que deberemos depositar de vuelta en la oficina de fulanito; también por si fuera poco robar 1000 monedas y porque te quiero mucho solo puedes matar a 2 guardias para que no parezca algo fuera de lo común. ¿Quién soy, James Bond? Y eso que lo pongo en nivel medio, porque en el nivel de dificultad más alto en casi todas las misiones nos pedirá que no matememos a nadie, ni siquiera podremos noquearlo con nuestra cachiporra.

Resumiendo

Thief II: The Metal Age es un juegoazo, que acierta todos los disparos en el centro justo de nuestros requerimientos. Quitás esas mínimas fallas en su inteligencia artificial no lo dejen ser perfecto, pero si abre un camino en esta era en la que creemos haberlo visto todo y pensamos que nadie puede crear algo nuevo. Quién sabe qué nos deparará el futuro; quizás un nuevo ladrón aparezca, con otra engine y con la capa de otra empresa para deslumbrarnos y empujarnos cada vez más en estas ocultas artes del choreo. ✕



XTREME PC EL PROMEDIO

Un juego en primera persona donde la adrenalina nos sube no por matar gente sino por permanecer ocultos.

La intensidad de las misiones, la ambientación, que nos pone muy nerviosos.

La dificultad, algunos niveles son tan grandes que tenemos que tener mucha máquina para jugarlos.

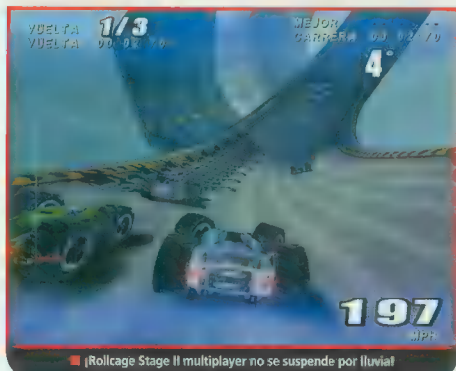
90%

REQUISITOS: 486 o superior, 2 MB de RAM, tarjeta de vídeo VGA o superior, 10 MB de espacio libre en disco duro. **CONTROLES:** Joystick y teclado. **MODOS DE JUEGO:** Carreras individuales y multijugador. **COMENTARIOS:** El juego es muy divertido y muy adictivo. **OPORTUNIDAD:** El juego es muy divertido y muy adictivo. **SOPORTE:** WINDY PLANTAS: nueva 5 jugadores en 1 carrera, super coches.



Rollcage Stage II

El complemento ideal para nuestras aceleradoras 3D



Por Durgan y Nallar

En abril de 1999 llegó a la redacción de XPC un juego de Psygnosis que, aunque esperábamos que fuera bueno sólo por proceder de los creadores del clásico WipeOut, superó con facilidad nuestras expectativas, convirtiéndose en apenas una hora de juego en uno de los títulos del mes. Rollcage nos puso de cabeza. Justo un año después, aparece a toda velocidad su secuela, Rollcage Stage II, otra vez para maravillarnos.

No es nada fácil destacarse en un género atiborrado de títulos muy similares entre sí. Ni siquiera podríamos contar la cantidad de juegos de ficción futurista cuya propuesta consiste en correr contra otros vehículos equipados con armamento pesado. La única diferencia entre estos títulos suelen ser la clase de máquinas que podremos conducir, desde motos voladoras -o no- hasta extravagantes tanques antigrávidos. En Rollcage Stage II estaremos conduciendo unos coches similares en apariencia a aquellos guiados por radiocontrol, al tiempo que colectamos

Km/h por techos y paredes, donde encontrarán power-ups y armas especiales. Rollcage podría ser un juego más de los tantos que abundan en el género. Es la suma de todas sus características, en cambio, la que convierte a este niño mimado de la compañía británica Attention to Detail en uno de los mejores juegos de carreras de fantasía que existen en la PC. La jugabilidad de Rollcage Stage II es altísima, y eso provoca una adicción terrible a los pocos minutos de finalizar la pequeña instalación de 50 MB y acelerar en la primera pista.

¿Vale la pena comprarlo si ya tenemos al primer Rollcage? Creemos que sí, siempre y cuando evaluemos los cambios. Hay pocos, pero verdaderamente importantes. Esta vez, el manejo de los autos indestructibles es más fácil, pues uno de los inconvenientes de Rollcage, el manejo de cámara cuando saltábamos por los aires, se ha solucionado por completo; antes nos desorientábamos al caer y muchas veces salíamos rajando para el lado contrario. Esta vez no perderemos esos valiosos segundos indispensables para alcanzar la meta a tiempo gracias al ajuste en el sistema de visión.

Por otro lado, la nueva versión de Rollcage viene con un circuito que sirve de entrenamiento para aprender a dominar un coche básico, sus movimientos, armas y el

control de la habilidad que permite correr por las paredes, aprovechar las señales aceleradoras -capaces de lanzarnos como flechas hacia delante- y utilizar las rampas de salto. La dificultad de este tutorial se incrementa y habilita nuevas pistas hasta que salimos convertidos en expertos conductores. Hay muchos modos de juegos para uno y dos jugadores, con varias formas de competencia, desde el simple Arcade hasta torneos que consisten en destruir la mayor cantidad de edificios y objetos de la pista. Tomaremos parte en numerosas ligas, limitadas por tipos de vehículos y el dinero en nuestra cuenta. Más y más circuitos se irán habilitando en respuesta a nuestro progreso, así como mejores coches. El armamento que recogeremos de pasada en las pistas son más sofisticados aún que antes, yendo de los clásicos cohetes buscadores hasta escudos expansivos que levantan del piso a los demás competidores, sacándolos del circuito. Hay otras armas como vórtices temporales y ataques electromagnéticos que distorsionan la imagen en pantalla.

Gráficamente, es SOBERBIO. Pocos juegos del género alcanzan el nivel de detalle y belleza de este título, cuyo engine soporta efectos especiales, fantásticas explosiones, luz multicolor dinámica, bump-mapping y texturas de alta resolución; es decir, todas las características que hacen agradecer la existencia de las placas aceleradoras 3D. El diseño de las pistas es magnífico, rico en detalles. Sonido y música, perfectos. Rollcage Stage II es divertido y muy adictivo. Como decía Carlitos Balá, es un festival pal ojo. **X**

XTREME PC EL PROMEDIO

aún mejor.

La secuela de Rollcage se ve y se juega.

Calidad exquisita en cada detalle. Impresionantes gráficos. Opciones variadas. Jugarlo en multiplayer por LAN es super divertido.

Pocas diferencias, aunque importantes, respecto a Rollcage.

88%

Magic Interactive Encyclopedia



La tiendita del terror, en su versión software

Por Mario Marincovich

Si escucharon hablar alguna vez de Magic: The Gathering o Magic: el Encuentro, sabrán que es el mejor juego de mesa y estrategia de todos los tiempos. Pero, ¿puede la misma empresa que lo creó incursionar en nuestras PC y lograr un producto digno?

¿Qué es Magic?

Magic: el Encuentro (llamémosle de ahora en más MTG, por Magic: The Gathering) es un juego de cartas intercambiables creado en 1993 por Richard Garfield, un flaco (en aquella época) que soñaba con hacer un juego de mesa propio, para lo cual se juntó con unos amigos en el sótano de la casa y dieron rienda suelta a su imaginación. Terminaron haciendo un juego de cartas y fundando una compañía llamada Wizards of the Coast (recientemente adquirida por Hasbro, sí, la misma que compra todo, desde Magic hasta Pokémon), y desde hace ya 7 años que el juego es el más vendido de la historia. Lo llaman el ajedrez del 2000 y es el juego de estrategia más atrapante que haya inventado.

Les recomendamos que vayan a su computadora más cercana o contacten a un amigo que sepa jugar, porque en sólo una página no podríamos explicar el funcionamiento ni la

estrategia del juego.

Hecho por... ehh... alguien

Wizards ya había incursionado junto a Microprose en un juego arcade en el que nos enfrentábamos a diferentes criaturas en un mundo llamado Dominia. Por desgracia, la máquina jugaba tan mal que la gente no quería saber nada con este producto. Tras un año, Wizards sacó una actualización tratando de solucionar el problema. Pero la actualización seguía haciendo jugadas propias de un nene de 5 años, así que el público se limitó a usar los CD como freesbe en sus vacaciones. Fue entonces que Richard planeó algo diferente: se dio cuenta de que hacer un programa donde una computadora de escritorio pensara jugadas equivalentes a las de Big Blue jugando contra Kasparov eran imposibles. Dijo: "Hagamos un programa para que jueguen dos humanos via Internet..."

Y así fue que nació esta Magic Interactive Encyclopedia (MIE), un soft bastante pituco pero al parecer hecho por jugadores de fútbol americano en vez de MTG.

Soft a cuerda

Lo mejor de la enciclopedia se basa en poder ver los dibujos de las cartas y crear inventarios de nuestra colección. Tuvieron que llenar todo un CD de imágenes para que por lo menos valiera la pena comprarlo. Podemos ver descripciones, erratas, estadísticas de cartas que quizás nunca vimos, imprimir mazos, ver sus rarezas, en fin, un montón de cosas que terminan en un punto: hacen al programa lento. Lo testeamos en una P2 300Mhz con 128 MB de RAM y se movió entre pantallas relativamente bien, pero cuando fue probado en una MMX 266Mhz con 64 MB de RAM, fue el Apocalipsis. Para ver cada carta es la muerte, si queremos armar un mazo para jugar on line, se tarda tanto que al llegar no queda nadie en el server y ni hablar si se pretende armar un inventario... La

opción de búsqueda es también otro punto patético. ¿cómo puede ser que para buscar una carta haya que hacer 25 clicks?

Y cuando llegamos a la parte de jugar on line, es el summum de lo malo, más malo que lo malo jamás hecho. Encima de seguir siendo lento, hay que conectarse via Explorer o Netscape a un servidor en Estados Unidos (lento como una tortuga) y buscar algún masoca que le guste el programa (¡u otro reporter como yo, jell!) para luego intentar sobrevivir a una conexión sumamente lenta.

La competencia

MIE se enfrenta a dos titanes de Internet y que encima son freeware (gratis): Apprentice (para armar mazos y jugar on line) y Suitcase (para hacer inventarios). Los dos juntos forman una pareja hasta ahora indestructible desde hace un par de años. Se preguntarán por qué; pues porque se dedican a lo que saben, por eso. Apprentice es un programucho super fácil de usar y que funciona rápido, donde se puede armar un mazo en dos minutos y jugar en cuatro. Y Suitcase es otro rápido programa, que arma mazos e inventarios que para colmo son exportables tanto a Access como a Excel, por si se desea mantener una base de datos.

En conclusión, MIE podría haber sido un soft de increíbles proporciones si tan sólo sus programadores se hubieran detenido a analizar que las millones de personas que juegan MTG aman a Apprentice y a Suitcase por su simplicidad y no por sus limitadas capacidades gráficas. **X**

XTREME PC EL PROMEDIO

XTREME PC: Enciclopedia del juego de cartas Magic: The Gathering. Con soporte para poder jugar via Internet contra otro humano.

XTREME PC: Las imágenes de las cartas.

XTREME PC: Muy lento en todos sus aspectos, superado ampliamente por la competencia.

40%




Dracula Resurrection

Transilvania mi amor

■ Por Malvina Zacarías

Hace siete años, Jonathan Harker derrotó en una feroz lucha ■ Dracula. Clavando una estaca en su corazón y luego dejando que los dedos del sol hicieran su parte, el conde quedó reducido a cenizas. Desde entonces, Mina, ahora su esposa, sufre de sonambulismo, personalidad alterada y terribles pesadillas. Esta mañana, cuando estaba sola, fue presa de una fuerza extraña que la obligó a regresar a Transilvania en busca de una explicación a todo lo que le está sucediendo. Debemos encontrar a Mina antes que amanezca. ¡Antes que sea demasiado tarde!

Nos encarnamos en Jonathan Harker, el joven héroe de la célebre novela de Bram Stoker. Ambientada en los escenarios de la obra recorreremos los parajes de Transilvania que, como sus habitantes, siguen tan enigmáticos como antes. Esto aumenta nuestro temor y apuro.

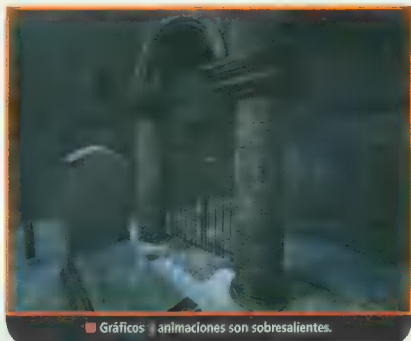
De Londres a Transilvania

Todo comienza en una posada en pleno corazón de los bosques de Transilvania. Barina, su dueña, protege el lugar adornándolo con ristas de ajos. Ella, junto con su cliente, Misha, serán nuestro único recurso para encontrar el camino al castillo. Tendremos que dialogar con ellos acerca de los elementos que encontremos para obtener pistas que nos ayuden a resolver los puzzles. Desde la posada hay varios senderos que nos llevarán al cementerio, al calvario, a un puente, a una cabaña y a una mina. Pero, en la búsqueda del castillo, el aspecto de abandono, el silencio audible y el crujir de nuestros pasos nos acompañarán

toda la aventura. La luna será nuestra linterna y el amor nuestra arma más poderosa. Enfrentaremos una oscura y silenciosa excavación minera apuntalada con frágiles vigas desde donde saldremos al cementerio del castillo. Una vez adentro del tenebroso edificio, las cosas se pondrán aún más difíciles. Aquí conoceremos ■ Dorko, una vieja hechicera que desde su celda accederá a ayudarnos con la condición que recuperemos un talismán secreto. Tendremos que activar varios mecanismos para descubrir los pasadizos celosamente camuflados. Nos toparemos con tres magníficas y sensuales mujeres vampiro de la orden del conde Vlad en una de las escenas más fascinantes del juego. Pero nada ni nadie tendrá que detenernos para recuperar a nuestra amada esposa.

A la luz del sol

Es una aventura corta con ribetes de romanticismo. Nos desplazamos por escenarios estáticos en los que podemos girar 360° para dirigir nuestra mirada hacia cualquier ángulo. Esto nos da una verdadera sensación de estar dentro de la escena. Gráficos 3D bellísimos y excelentes animaciones son el marco para doce personajes también talla-



■ Gráficos ■ animaciones son sobresalientes.

dos en 3D. Muchas de nuestras acciones se manifiestan ■ través de animaciones que se funden casi ■ la perfección con el resto del juego. Por ejemplo, subir o bajar una escalera, cavar o encender una lámpara. Tanto para agarrar los elementos como para asociarlos con los de nuestro inventario, debemos acercarnos a ellos hasta obtener una visión fija.

La música es excelente también. El grito de los búhos, el crujir de la madera, el aleteo de los murciélagos o las bisagras chirriantes de las puertas logran hundirnos en el clima misterioso de la historia. Los puzzles recién se complican en el castillo. El juego se presenta en inglés, francés o italiano.

Falla en la pretenciosa idea de ser una secuela de Dracula y no aprovechar la participación del conde, cuya personalidad le daría más fuerza ■ la aventura. Con gráficos excelentes, animaciones cinematográficas, dificultad media de los puzzles y una interfaz dinámica, es una aventura que no hay que pasar por alto. X

XTREME PC EL PROMEDIO

Una aventura gráfica sobre la clásica historia de vampiros.

Los gráficos. Las animaciones 3D. La música. Los puzzles.

La no participación del personaje de Dracula. Versión en inglés sin subtítulos.

71%



Might and Magic VIII



Una saga que se vino a pique



M&M 6, probablemente el mejor de la serie. Con un engine acorde a los tiempos y una historia sólida, fue una buena inversión de su dinero.

Ahora bien: si tienen realmente mucha pero mucha suerte, han comprado XTREME PC, han leído esta nota y se han ahorrado de comprar Might and Magic VIII: Day of the Destroyer.

¿Yo, el salvador?

Por Pedro Federico Hegoburu

Cómo pudimos ser tan tontos de jugar "Might and Magic VIII: Day of the Destroyer" sabiendo que pronto disfrutaremos de Baldur's Gate II, Icewind Dale, Vampire: The Masquerade o Neverwinter Nights? ¡Pero gracias a Xtreme PC, ustedes los lectores se salvarán de este desastre!

Probablemente hayan jugado alguno de los títulos "Might and Magic" (M&M). Claro, con éste ya son 8, y por la ley de las Probabilidades, si les gustan los Juegos de Rol entonces hay chances de que hayan instalado en su PC alguno de estos títulos. Si tienen mucha suerte, el que han jugado es

Esta entrega de la serie comienza donde terminó la última: el mundo está a salvo, pero un ser extraño aparece en la ciudad de Ravenshore, invoca un pilar de cristal que emerge de la tierra y abre simultáneamente portales inter-dimensionales en cuatro locaciones de Jadame, uno por cada elemento: fuego, aire, agua y tierra. Ha llegado el momento de ponerse a trabajar nuevamente en esta ardua tarea de salvar el mundo. ¡Lástima que nosotros no nos salvamos de este engendro que es M&M 8!


Como primera novedad, en M&M 8 podemos crear un único personaje (y no un grupo, como en M&M 7). Las clases disponibles (segunda innovación, por su variedad) son Caballeros y Clérigos Humanos, Nigromantes, Vampiros, Elfos Oscuros, Minotauros, Trolls, cada uno con su pro y su contra. A pesar de no ser una opción al inicio, si hacen las cosas bien puede unirse un Dragón a su grupo, aunque el juego se hace desparejo con estas máquinas de matar a su lado. Imaginen si pudieran ser un Dragón ustedes mismos desde el principio...

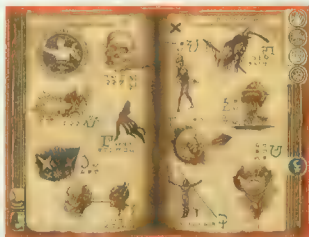
Nuestra impresión del juego

En M&M 8 vemos todo desde una perspectiva en primera persona. El combate es en tiempo real o por turnos (al fin algo a

favor) pero es excesivo. También hay muchas aventuras por cumplir: las hay primarias (requisitos para terminar el juego) y secundarias (para ganar dinero o experiencia) en tanto dialoguen con toda la gente que pulula por este mundo virtual. Por lo general, las aventuras requieren que entreguemos algo a alguien, para lo cual habrá que encontrar el objeto, o el destinatario: ¡nunca antes me había sentido como un cartero!

Los monstruos que se cruzan en nuestro camino son sprites en dos dimensiones que se distinguen unos de otros por la paleta de colores. Como si esto fuera poco, el engine es el mismo que M&M 6; o sea, completamente anticuado.

Quizás lo mejor de M&M 8 sea el desarrollo de nuestros personajes (hasta cierto punto). Porque si bien hay muchas habilidades para mejorar, cada vez que podamos subir de nivel Novicio a Experto y luego a Maestro y Gran Maestro deberemos entrenar con un NPI, y para ello primero deberemos encontrarlo. ¡A recorrer el mundo se ha dicho! O pueden ahorrarse el esfuerzo y el dinero y esperar otros títulos... 



XTREME PC EL PROMEDIO

Un RPG con engine anticuado (pero termina la saga de Might & Magic) ¡Hurrah!

El fan lo va a disfrutar. ¿Ya dijimos que termina la saga M&M?

Es más de lo mismo. El engine es vetusto. Está mal balanceado.

50%





Creatures 3

Adorables hijos del Huevo Cósmico



Por Mariano Firpo

Tamagotchi significa algo así como "adorable huevo". La idea vino a la mente de una japonesa de 31 años llamada Aki Maita cuando vio en el tren a unos chicos

sin mucho que hacer. Pensó entonces en crear unas mascotas virtuales para entretenerlos y propuso su idea a la compañía de juguetes Bandai. Poco tiempo, los Tamagotchis aparecieron en forma de llavero electrónico y fueron un éxito mundial, vendiendo más de 40 millones de copias. La mascota nacía a partir de un huevo y dependía de nuestro cuidado y afecto. Estas amigables criaturas migraron a la PC con juegos como Petz y Creatures.

De acuerdo a la línea temporal de Creatures, esta tercera versión se desarrolla dos años antes que la primera entrega, en una nave espacial creada por los Shee, los diseñadores de las tres razas que habitan en ella, y abandonada cuando sus primeras criaturas, los Grendels, unas repugnantes y agresivas formas genéticas, infestaron la nave y descontrolaron todo. Los Ettins fueron su segunda creación, dóciles, pero de poca inteligencia y, para colmo, deptómanos. El éxito llegó con los Norns,

unos "Gremlins" que aprendían rápido, eran pacíficos y hermosos; o sea, excelentes sirvientes.

Nuestro objetivo consiste en explorar la nave con los Norns, adecuar su funcionamiento y tratar de vivir en paz y armonía con nuestros vecinos, mientras vemos cómo aprenden y se desarrollan nuestras mascotas. La nave posee cuatro terrarios: una jungla, un desierto, un acuario y el hogar de los Norns. En los primeros dos se desarrollan los Grendels y los Ettins, quienes no tar-

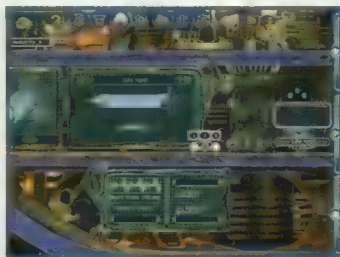
darán en llegar a nuestras tierras para hacer de las suyas. Cada uno de estos ecosistemas posee una flora y fauna muy bien equilibradas. Los insectos polinizan las plantas, las aves se alimentan de éstos y la cadena alimenticia de extiende a lo largo de otras especies. Podemos traer animales de otros territorios pero... ¡OJO! El equilibrio es algo muy delicado. En uno de los mundos se nos ocurrió agregar a nuestro lago una piraña y en pocos segundos el lugar se convirtió en "El lago de la Muerte", y cada criatura que ingresaba se convertía en huesitos.

La enseñanza es algo esencial a la hora de poner la nave y nuestras mascotas en su lugar. Si queremos que una criatura camine hacia la derecha y está empeñada en hacer lo contrario, podemos retarla, forzarla o pedísela. Existe un cuarto de enseñanza en donde pueden aprender las palabras básicas (en inglés): derecha, izquierda, descansar, comer, huir, pegar, amor (o, como dijo nuestro compañero Rolo cuando revisaba

Creatures 2, "la chanchada"). Todo esto lo aprenden en pocos segundos; por otro lado, los nombres de los objetos requieren un poco más de paciencia.

La nave se halla plagada de objetos. Algunos miden la salud o el estado de embarazo, otros nos transportan a la bahía médica. Existen medidores de sustancias o generadores de olores, cañones para defenderse de los Grendels y varias cosas más. Los objetos poseen un puerto de salida y otro de entrada, lo que nos permite conectarlos; por ejemplo, si unimos un medidor de Grendel y el cañón, éste comenzará a disparar cuando el detector indique la presencia de la criatura. También podemos utilizar las distintas piezas de laboratorio como la incubadora, la máquina de fusión de genes, el generador de medicina, el módulo de inyección, la cápsula médica y otras tantas.

Creatures 3 es un juego difícil de definir. Aunque su temática se extiende a los más chicos, podemos realizar ciertos tipos de experimentos sobre los Norns que resultan, al menos, inquietantes: como inyectarles -en lugar de medicina- alcohol, cianuro, metales pesados, lactosa o diversas sustancias químicas que exceden la comprensión de un menor y de algunos mayores. La IA de los bichos es excelente, se comportan como verdaderas mascotas. Gráficamente es mejor que sus predecesores, aunque la interface es un poco engorrosa. ¡Podemos acceder a la red para bajar un manipulador de genes, tomar a una criatura en adopción o intercambiarla! Mindscape nos ofrece mascotas virtuales cada vez más refinadas con las que convertiremos en padres felices. O en asesinos. ¡A no encariñarse!



XTREME PC EL PROMEDIO

Mascotas ficticias que parecen reales y pueden volvernlos locos.

Los experimentos y cruces, la ecología, los huevos, la inteligencia artificial.

El manipulador de genes debería estar incluido. La interface. La muerte de una mascota puede apenar a los más chiquitos. A algunos grandotes, en cambio, les parecerá divertido...

85%

Nascar 2000

Chevrolet, Ford y Pontiac se vuelven a enfrentar en lo mejor del Nascar para PC



Por Pablo Benveniste

Uego de Nascar Revolution y el ridículo Nascar Road Racing, EA Sports ha decidido salir a demostrar una vez más quién es el verdadero líder cuando de deportes se trata. No

importa si es cuestión de ir a 300km/h o meter gases.

Los veloces autos del Nascar norteamericano han girado ya varias veces por nuestras computadoras. No tenemos que retroceder mucho en el tiempo para encontrar al todavía vigente Nascar 3 de Papyrus, un juego que no es malo pero sí poco atractivo debido a la carencia de muchos detalles propios de la categoría. Cuando la resignación de los fanáticos era el único sustento de Nascar 3, EA Sports vuelve a los óvalos para demostrar como se hace un buen simulador de esta famosa categoría. El resultado: Nascar 2000, una propuesta en la que pilotos y circuitos de la Winston Cup vuelven a la vida más fuertes que nunca. Se puede participar en toda la temporada 1999 en el lugar de uno de los 34 pilotos oficiales disponibles con sus respectivas máquinas de un total de 43 competidores por carrera. Por

el lado de los circuitos, como era de esperarse, la eterna licencia de Sega con Daytona imposibilitó que el calendario del campeonato de Nascar 2000 esté completo. Por motivos desconocidos, tampoco figuran los trazados de Dover Downs Int'l y New Hampshire, pero la buena noticia es que a falta de

estas tres competencias se encuentran disponibles unos cuantos circuitos de fantasía. Ninguno de estos nuevos trayectos tiene forma de óvalo, sin duda una jugada para los que no terminan de simpatizar con el dar vueltas en los Super Speedways. Salvo que uno quiera, las pistas inventadas no figuran en el campeonato que en definitiva es exactamente igual al real solo por los tres circuitos ausentes anteriormente mencionados.

Aparte del campeonato en sí, como siempre se encuentran las opciones de "carrera rápida", "carrera individual", una opción poco común que es la de enfrentar a una leyenda de la categoría y por último, la alternativa multiplayer que permite jugar campeonatos hasta entre ocho jugadores por conexión IPX o en serie.

El comportamiento de los autos es muy bueno pero por sobre todo accesible, por eso no es tan realista como Nascar 3. Aún así, Nascar 2000 cuenta con varios niveles de dificultad que permiten personalizar la capacidad de los adversarios e incluso la de nuestro propio auto. Otros ajustes posibilitan modificar el espectacular modelo de daños (haciéndolo más o menos destructivo) y las características de la carrera. Claro está que, antes de empezar cada evento, se puede ingresar al garage para configurar al auto como se prefiera. Además, fuera del

juego, se incluye un programa editor de inteligencia artificial.

Gráficamente, Nascar 2000 vuelve a destacarse por sobre todos los demás. Tanto Chevrolet como Pontiac y Ford tiene su propia carrocería, cabina y texturas particulares. Cada equipo tiene sus propagandas reales que se suman a espectaculares efectos visuales. Otros aspectos destacables son el hecho de poder ver los interiores desde afuera, el modelo gráfico de daños, las vistas disponibles y la amortiguación y movimiento de las ruedas. Los escenarios no se quedan atrás. Si bien el público y algunos decorados están en 2D (como es usual), las estructuras, el terreno, los fondos y el cielo son de una calidad única. Otra cosa innovadora es el personal de boxes animado en 3D que, aunque todavía podrían mejorarse los movimientos, es una gran ventaja respecto de las imágenes inertes de otros juegos (léase Nascar 3).

El sonido es muy bueno, pero como no hay música, se limita al ruido de los motores, ambiental y las voces de los relatos e indicaciones desde boxes. Las interfaces son muy amigables, gráficamente atractivas y con conductores televisivos en la parte de campeonato.

Correr contra otros 42 competidores no es poca cosa al momento de pensar en el hardware necesario. Fuera de esto, Nascar 2000 no tendrá mayores inconvenientes en máquinas poco actualizadas.

Aún con las pocas diferencias que pueda tener con la realidad, Nascar 2000 es el juego que hasta el momento más se acerca a las verdaderas alternativas de esta famosa categoría, al menos en lo que hace a la Winston Cup del año pasado. **X**

XTREME PC EL PROMEDIO

Los potentes autos del Nascar, en el mejor simulador hasta el momento. Los gráficos. Los modelos físicos y de daños. Los circuitos de fantasía. El sonido.

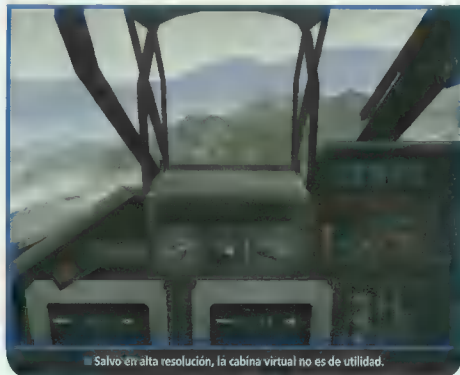
Todavía faltan algunos pilotos y circuitos oficiales.

88%



Ka-52 Team Alligator

El caimán que llegó desde Siberia



Salvo en alta resolución, la cabina virtual no es de utilidad.

Por Pablo Benveniste

Para la continuación de Team Apache, Simis ha decidido llevarnos a una situación donde nada tienen que ver Apaches y Blackhawks, ni siquiera en el papel de adversarios. La propuesta es simple: aterrorizar a todo blindado enemigo a bordo de la última tecnología rusa en helicópteros de combate, el Kamov Ka-52 Alligator.

El heredero del Werewolf

Muchos se acordarán del Ka-50 Hokum, también conocido como Werewolf, al cual hemos enfrentado más de una vez, aunque sólo pudimos pilotarlo en un viejo arcade de Novalogic de la serie Comanche. Para familiarizarnos rápidamente, el Alligator es un primo hermano del temible Hokum, con la diferencia básica de tener piloto y oficial de armas en vez de un solo tripulante. En Team Alligator, tomaremos el rol del piloto y por lo tanto estaremos liberados de la tarea de escoger y apuntar a los objetivos. Si bien al

momento de disparar nuestro dedo será el verdugo, el hecho de no tener que preocuparnos por "enganchar" al enemigo es algo que simplifica lo suficiente como para que Team Alligator logre un equilibrado balance entre realismo y accesibilidad.

En cuanto a la inteligencia artificial enemiga, el nivel de dificultad

es único aunque para nada complicado. Los blindados y la artillería suelen disparar sin cesar pero su puntería deja mucho que desear. En cambio y por suerte, los demás miembros de nuestro escuadrón no son para nada tontos. A medida que tomemos experiencia, de la única forma de hacer de Team Alligator un simulador más desafiante, es ir agregando más realismo al modelo de vuelo. Para eso, disponemos de un menú con varias alternativas muy peculiares de un helicóptero, lástima que la mayoría de ellas sean casi imperceptibles cuando de volar se trata.

Una vez dentro de la cabina los controles no son muchos, pero habrá que memorizarlos ya que la cabina 3D (única disponible) no permite la utilización del mouse para activar los comandos. No obstante, si de memorizar se trata, esto no es todo. Peor aún es tener que acordarse de la cantidad de teclas dispuestas para emitir órdenes al escuadrón.

Todos para uno...

A la hora del combate, solamente se encuentran batallas ficticias (como no podría haber sido de otro modo). Las dos campañas con las que cuenta Team Alligator transcurren en Bielorrusia y Tadjikistán. El entorno es semi dinámico, es decir que según el grado de éxito en cada salida, el programa decidirá cuál será nuestro siguiente objetivo.



En sí, esto no tiene nada de trascendental, pero también existen algunos aspectos que sí parecen heredados de juegos con campañas totalmente dinámicas. Es aquí donde está el encanto de Team Alligator, un simulador que no necesita de estrategias pero sí de cierta capacidad de liderazgo. Como su nombre lo indica, tenemos que trabajar en equipo. Si bien podemos rechazar la oferta, la cuestión pasa por seleccionar y comandar todo un grupo del cual seremos responsables. Cada integrante cuenta con sus pro-



pios indicadores de moral, fatiga, experiencia y habilidad. Estos valores, indicados en números, irán variando según el desempeño del grupo, pero como líderes debemos asegurarnos que las tripulaciones no decaigan ante las malas rachas. Para eso, disponemos de distintas herramientas que van desde unas buenas horas de sueño, unos cuantos cigarrillos americanos o botellas del mejor vodka, hasta ascensos de rango y condecoraciones. Claro que un escuadrón aéreo no está solamente compuesto de hombres sino también de las máquinas y por supuesto que a éstas hay que mantenerlas. Al regresar de una misión algunos helicópteros pueden estar averiados y eso requiere un cierto tiempo de reparación y un técnico dedicado enteramente a esto. Como se podrán imaginar, los recursos no son infinitos y el tiempo tampoco. Además, el armamento también está contado y no hay de sobra. Todo termina siendo una atractiva combinación que le da más vida a la campaña sin tener que por eso cursar cátedras de Estrategia Elemental.

Aparte de las campañas, Team Alligator propone otras opciones como "Acción Rápida", "Misión Individual" y finalmente una serie de entrenamientos que merecen



Las bases están muy completas y detalladas.

mucho más que una simple referencia. A través de una serie de vuelos de adiestramiento que van desde el simple despegue y aterrizaje hasta el uso de armamento guiado, un instructor nos brindará todas las indicaciones necesarias con una voz fuerte y clara, para lograr todas las rutinas necesarias para el combate.

Con todo este tema del trabajo en equipo, era indispensable contar con una opción multiplayer que permita jugar cooperativamente entre varios. En Team Alligator podemos optar por esta alternativa y volar con hasta otros cinco jugadores tanto en red local, conexión en serie, por módem o vía

TCPIP a través de Internet. Con la misma variedad de enlaces, también es posible elegir un modo "Head to Head" que se puede llevar a cabo hasta entre ocho jugadores.

De Rusia con aceleración

Respecto de los simuladores de aviones, siempre vemos que, en el caso de los helicópteros, las distancias a cubrir en los escenarios son mucho menores aunque el detallado en tierra debe ser más minucioso. Esto es algo que no se termina de cumplir en Team Alligator puesto que, fuera de lo que es la base principal, el terreno está más bien desolado. Claro que allí estará el enemigo con sus batallones mecanizados, bunkers e instalaciones varias, pero fuera de lo que son objetivos, sólo de vez en cuando encontraremos algunas casitas por ahí y distintos tipos de decepcionante vegetación en 2D (siempre aislada, nada de

bosques). El terreno nos espera con elevaciones a veces demasiado poligonales y que no llegan a ser algo que se pueda usar como trincheras al estilo Comanche, pero que requieren de cierta habilidad para no chocar. Las texturas utilizadas sin embargo, están mucho mejor.

Sin llegar a ser ningún éxito rotundo, la única aeronave del juego con un grado más o menos aceptable de detalle es el Ka-52. Como ya hemos visto la cabina es en 3D pero también está totalmente animada tanto en los controles como al ver hacia el oficial de armas que, si bien no se mueve mucho, tampoco es un maniquí. De cualquier

forma, la visión más útil es la que sólo muestra al HUD porque salvo que volemos con una definición superior a 1024x768, los relojes de la cabina con prácticamente ilegibles. La elaboración del resto de los helicópteros y aviones es algo anticuada. Otra historia son los demás objetos cuyo resultado es bueno, sobre todo en el caso de los tanques que además están articulados en sus torretas y cañones.

El tema del sonido está casi limitado exclusivamente a las voces. Estas son de muy buena calidad y el corazón de los entrenamientos.

No hay nada más que decir de Team Alligator salvo que requiere aceleración 3D. El resto del hardware necesario no tiene por qué ser tan potente sólo si no estamos tan interesados en los interesantes efectos de nubes y en una lejana generación del escenario. Evidentemente, lo único que defiende a Team Alligator de una muerte segura ante Apache Havoc es la parte de trabajo en equipo. Gunship!, analizado en este mismo número, cumple mejor con lo que esperábamos. Habrá que ver qué tiene Simis para ofrecernos cuando Comanche Hokum y me animaría a decir hasta Comanche 4 salgan al mercado. X

XTREME PC EL PROMEDIO

Encargamos de un escuadrón a bordo del novedoso Ka-52 Alligator ruso.

Las campañas semi dinámicas. El mantenimiento del personal y las máquinas. El entrenamiento. Las voces.

Algunos gráficos desactualizados. Hay que memorizar todos los comandos. Cabina virtual inservible. El resto.

72%





F1 2000

¡Soy Mazzacane! ¡Soy Mazzacane!

Por Marcelo Manfredi

Señoras y Señores...
Preparen sus más selecciones cocteleras y mezclen 100 gotas de charme, 12 litros de aceite sintético, 1 cucharada de caviar, 22 partes de pura adrenalina, 2 medidas de glamour, y un príncipe Rainiero. Dejen reposar y sirvan esta mezcla caliente en sus computadoras. Ya están listos para beber y saborear la temporada 2000 de la categoría más linda del mundo.

Con el pie en la tabla

Sí, sí, y tres veces sí. Tengo en mis manos un juego de autos (qué digo "de autos", de Fórmula 1) que esperaba desde hace mucho. Un fichín que promete ser uno de los mejores del año. Y esto no es pretencioso; consideremos, amiguitos amantes del mundo motor, que no hay piloto en el planeta que no desee ser uno de los 22 elegidos para sentarse por un par de horas en un Fórmula 1, por lo tanto no debería haber amante de los juegos de autos que no desee sentarse a pilotear un fichín que le permita ser parte de "La Máxima". Y con más razón aún si éste es un simulador y no un arcade.

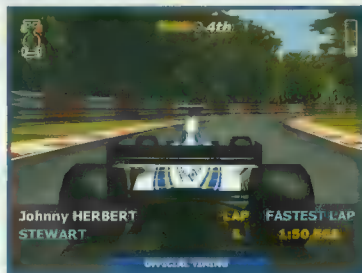
F1 2000 nos propone poner las RPM al máximo. Y esto se refiere a los motores, a los latidos de los corazones, y a nuestras compus. Este último punto es de verdad importante, pero todos los fichines de Fórmula 1 siempre nos pidieron un maquinón.

¿Realidad virtual o virtualidad real?

Listo. Ya instalé uno de los últimos juegos de la alegre Serie 2000 de EA Sports: mi F1 2000. Desespero y muero de ganas por comenzar a jugar pero antes me dispongo a repasar qué tan 2000 es.

Lo primero que hago es tirarme de cabeza a ver si está nuestro Gastón Mazzacane. Y para alegría del patriótico mundo motor la respuesta es un rotundo sí. Gracias EA, gracias. Pero ya que estoy en este menú comienzo a verlos a todos. Cuánta perfección, cuánto detalle. ¿Por dónde empezar a contarlos? Ya que estoy con Gastón lo haré

por los pilotos: todos tienen su lugar, su número y su casco perfectamente realizado. Idénticos a la realidad. Incluso hay un detalle que me hace sospechar que este fichín es más 2000 de lo que me esperaba. El ejemplo que mejor lo pinta es, justamente, el nuevo diseño y pintura recientemente presentados del irlandés Eddie Irvine. Un detalle para bajarse del cockpit y comenzar a aplaudir de pie: clap, clap, clap. Una vez repuesto de este efusivo momento, confieso que mientras un ojo miraba estos detalles el otro estaba incansablemente dirigiendo su mirada a los bólidos. Tanto, que temo estar sufriendo estrabismo. Y lo que mi otro ojo miraba eran 11 diferentes car-shapes (esto quiere decir la forma en 3D que tienen los autos). ¡Increíble! Y mucho más aún contemplando que el gran maestro Geoff Crammond (está a pleno trabajando en el esperadísimo GP3) dejó saber que en su próximo lanzamiento los car-shapes serán tan solo uno, todo un desafío para un juego que no será aparentemente sobre la temporada 2000 pero que promete ser el mejor juego de Fórmula 1 de todos los tiempos. Algo que



no dudo, pero que muero porque así sea.

Volviendo a los 11 diferentes car-shapes debo destacar que el parecido con la realidad es, ni más ni menos, espectacular. Pero

todos sabemos que un car-shape no lo es todo. Este todo se completa con el skin (la pintura y las calcos, que le dicen). Y acá nuevamente F1 2000 lo vuelve a hacer perfectamente. Tanto es así que no solo un número y un casco diferencian a un auto de otro, sino que incluso hay pequeños detalles que también colaboran. Se aprecia con claridad como una diminuta bandera canadiense está sobre el lateral del British American Racing de Jacques Villeneuve y una brasilera en el de Ricardo Zonta. Ojo, no es el único detalle y también reconozco que para muchos no es la gran cosa. Pero para quienes tenemos aceite sintético en el torrente sanguíneo definitivamente sí lo es, y nos encanta que así sea. Pero el ojo que todo lo ve también descubre que no todo es perfección. ¿A qué me refiero? A que las tabacaleras no aparecen como sponsor. Y tengamos en cuenta que los fabricantes de cigarrillos son uno de los principales sustentos de la categoría, y que su ausencia solo se produce en los grandes premios europeos... pero la verdad,



la que debemos ir, simplemente me encanta. Comienzo a ver las pistas; delante de mis ojos pasan Monte Carlo, el A-1 Ring, Suzuka, Melbourne, y... y... y... Indianápolis... ¡Señores, está Indianápolis, el último bastión del automovilismo americano que cae rotundamente en las manos de Sir Bernie Ecclestone, de las de él a las de la Federación Internacional del Automóvil, que vende la licencia a EA Sports, y estos últimos lo plasman en mi pantalla sin más que pedirme implícitas disculpas por tanto manoseo! Gracias. Gracias por hacerme perder la cuenta de la cantidad de veces que me emocioné en este día. Tantas cosas me hacen sentir como si ya me hubiera transportado a alguno de estos soñados circuitos. Y lo mejor es que todavía no estoy escribiendo sobre lo que se siente al correr.

Quiero ser el Rey de las Pistas

Ok, ahora vamos a correr. Podemos elegir hacerlo en el bien amado modo quick-race, o en modo campeonato, o en single race, o solamente pruebas, o por LAN. Opciones hay, ahora es cuestión de hacerlo. Recomiendo correr al 100% de distancia, con los rivales al 100%, hacer pruebas libres, clasificación y carrera, hacer el set-up de sus autos, la estrategia de boxes... en fin, recomiendo vivirlo a pleno. Ya les dije que esto es un simulador y no un arcade. Tal es así que no hay rookie, medium, pro y esas cosas, lo único que tendrán es la opción de poner driving aids: ayudas de manejo como

frenos, trayectoria ideal, indestructible (no la usen y vean un muy buen modelo de daños), control de frenado y de tracción, cambios automáticos, auto recuperación de trompos, etc.

Prepárense a ver cómo se siente Mazzacane: con todo por aprender y con el peor auto de la categoría. Prepárense a festejar un decimocuarto puesto como si fuese la obtención del mismísimo campeonato mundial.

Una vez en el cockpit deberán atender las órdenes desde boxes, observar el tablero plasmado sobre el volante de un Fórmula 1 que no para de moverse frenéticamente a un lado y al otro, el tráfico a 300 km/h, regular la carga de los frenos hacia adelante y atrás, y algunas cositas más como dar la clásica vuelta previa.

Y para terminar, no podía dejar de despedirme sin contarles que si utilizan el ya mencionado circuito de Indianápolis, al pasar por la meta escucharán un sonido tipo TRRRR. Es ni más, ni menos, que una fila de un metro de ancho de antiguos ladrillos naranjas que cruzan la recta principal de lado a lado y que son testimonio del piso original de este mítico autódromo. Bien, ¿eh?



esto no empaña ni por las tapas de cilindros tanta felicidad.

Bueno, ya vimos qué tan real pueden ser los autos y los pilotos, ahora pasemos sin esperar una milésima de segundo a las pistas... Listo, ya llegué. ¡Guau! Esto era de esperar pero mi capacidad de asombro nunca termina. Una pequeñez como encontrarme con los 17 circuitos de esta temporada perfectamente ordenados cronológicamente me emociona. Ver infografía que incluye la velocidad máxima y la marcha en

XTREME PC EL PROMEDIO

El campeonato mundial de Fórmula 1 de hoy. Uno y cada uno de los detalles, y la temporada 2000 de Fórmula 1.

La bestia de máquina que necesita para jugar a pleno.

92%




Gunship!

Ni Airwolf ni Relámpago Azul. ¡Apache!



Por Sebastián Riveros

Una de las más veneradas simulaciones de helicópteros de combate regresa totalmente renovada en su versión 2000. Atenti, amigos. Gunship! se las trae y no va a dejar títire con cabeza.  tanque con torreta sana.

Un día tormentoso

Era un día tormentoso, lo recuerdo. Ya estaba por irme de la editorial cuando el maestro, el único capo di tutti li capi en persona me dijo -Llegó Gunship!, ¿lo querés? -Eeehhh, sí -respondí, dudando. -Llévatelo y hacéle la review -me dijo. -De paso te divertís, a vos te gustan estos juegos ¿no? -Sí -respondí, pero en el fondo estaba lleno de dudas. Me tomé el colectivo hasta casa y me la pasé todo el viaje pensando en las tristes noticias de que Microprose había decidido dejar el área de los simuladores más serios para hacer otro tipo de juegos, tal vez más acorde con el público infantil que compra los juguetes que fabrica Hasbro, la nueva dueña de Microprose. Se había prometido mucho con el regreso de Gunship. ¿Cuál sería el resultado final?

Llegué a casa y puse el juego de inmediato. Modifiqué las opciones para tratar de conseguir el resultado más realista posible. Y comenzó la diversión. Gunship comenzó a sorprenderme y me hizo pensar que la adquisición de Microprose por Hasbro no es una cosa tan terrible, después de todo. Si este título es un indicador de lo que ven-

drá, podemos estar tranquilos.

El juego

Gunship! transcurre en un futuro muy cercano. La acción se desarrolla en Europa oriental, donde los rusos ultra nacionalistas, habiendo controlado la insurrección chechena, deciden avanzar nuevamente sobre los territorios de sus países vecinos con la intención de regresar a los días de gloria de la Unión Soviética. El juego incluye una campaña que podremos jugar desde diferentes puntos de vista, al elegir una de cinco divisiones. Las dos divisiones estadounidenses están equipadas con el AH-64 Apache. La división británica cuenta con el Westland Apache, una versión británica del mismo aparato. La división alemana está equipada con el Tiger Eurocopter. Por último, los rusos cuentan con la contraparte rusa del Apache, el Mil Mi-28 Havoc. El juego también incluye 12 misiones para un jugador, 4 misiones multi-

player y un generador de batallas para que podamos crear conflictos a nuestra medida y antojo.

Lo primero que llama la atención sobre Gunship! son sus excelentes gráficos. Sin lugar a dudas, este es el simulador de helicópteros más atractivo que existe a nivel visual. Punto. La claridad de las texturas es sobresaliente y los efectos de iluminación son increíbles. Creo que las fotografías que acompañan la nota hablan por sí mismas. La introducción de la campaña y los resultados finales son presentados por medio de escenas de gran calidad gráfica. Un grave error de muchos simuladores es que reservan este tipo de calidad para el aparato que piloteamos y retratan los demás vehículos en el campo de batalla con una calidad bastante inferior. F22 Raptor es un claro ejemplo de lo que les digo. Afortunadamente,





eso no ocurre aquí. Tanto las unidades aliadas como las rusas han sido retratadas de un modo excelente. En ciertos momentos, se van a olvidar de que están jugando y van a comenzar a creer que están viendo imágenes de un conflicto en vivo por la CNN. El sonido tampoco decepciona. Una de las particularidades del juego es que podremos escuchar las comunicaciones de nuestros aliados en su verdadero idioma. Inglés, ruso y alemán. Lo que dicen aparece en inglés en la parte superior de la pantalla para que los pobres cristianos que no dominamos todos estos idiomas no nos quedemos afuera. Las voces están bien actuadas, lo cual incrementa la sensación de realismo. Y realismo es la palabra clave. Gunship! es un simulador apto para todo público. El juego tiene tres opciones de dificultad. La más fácil lo acerca a un simulador de los más sencillos, casi un arcade, más que un simulador.

Evidentemente, las opiniones de la juguetera Hasbro tienen peso en Microprose y trataron de hacer de éste un juego más amplio en lo que a dificultad se refiere. La opción más difícil lo acerca a los simuladores más realistas como Longbow 2, en lo que se refiere al modelo de vuelo. Esta opción también se aplica a los gráficos. La opción sencilla tiene efectos más fantásticos, mientras que la versión realista intenta retratar las batallas como realmente son. Las misiones son interesantes y están bien explicadas. Los informes nos darán toda la información de inteligencia que necesitamos para llevarlas a cabo con éxito. La inteligencia artificial es otro punto fuerte. Los enemigos lucharán sin cuartel y los aliados se defenderán hasta

el último segundo.

¡Nos dieron en el rotor!

No todas son rosas en el mundo de Gunship! Es un juego muy bueno y tenía todo lo necesario para ser un producto final espectacular. Desgraciadamente, algunas omisiones impiden que alcance un puntaje más alto. La primera es la falta de niveles de entrenamiento. Puesto que el juego es realmente sencillo en su nivel de dificultad más básico, probablemente la gente de Microprose pensó que no era necesario incluir tutoriales de vuelo. Lo único que recibimos son unos videos que muestran movimientos de joysticks y teclas y el efecto que tendrían en nuestro helicóptero. Grave error. El juego no es tan sencillo en modo simulación y un escenario sin objetivos ni enemigos en donde practicar maniobras aéreas es siempre bienvenido. Si hay misiones de entrenamiento en lo que concierne al uso y alcance de armas. Pero se podría haber hecho más.

Otra característica no muy positiva es la ausencia de sistemas complejos. Sistemas como la página de supervivencia aérea del MFD se extrañan mucho en este juego en el que se resalta el rol antitanque de estos helicópteros. La pantalla de radar es un

tanto inaccesible y no arroja datos suficientes. Si a esto agregamos que en muchas misiones el terreno es extremadamente llano, nos encontramos al descubierto y nos vemos forzados a enmascarar nuestra posición detrás de los árboles para que las defensas antiaéreas enemigas no nos reduzcan a puré de Apache.

En resumen

Gunship! es un juego muy especial. Los fanáticos de las simulaciones más serias podrían no sentirse interesados porque no es estrictamente una simulación. Los fanáticos de los arcades pueden no engancharse por considerarlo lento. Ambos se lo pierden. Gunship! es un título lleno de acción. El modelo de vuelo es adaptable a las necesidades de cada piloto y los gráficos son de lo mejor. Si te decides, ya sabes. Estos pájaros de guerra te estarán esperando. **X**



XTREME PC EL PROMEDIO

El regreso de un clásico como

Gunship!
Adaptabilidad, gráficos
Incríbles, sonido.

Ausencia de
ciertos sistemas
y tutoriales.

87%



Total Soccer 2000

Aires de recuerdo y nostalgia en nuestra pantalla

Por Mario Marincovich

Aunque parezca increíble decirlo a esta altura, en el fútbol no todo es FIFA, hay también juegos como Total Soccer 2000; ni todo es EA Sports, hay además empresas como Iridon Interactive y Livemedia que ponen sus fichas en la simulación y la jugabilidad más que en los gráficos y sonidos.

Volvé atrás tu mente en el tiempo. ¿Cuál era tu juego de fútbol preferido? ¿Puedo leer tu mente? Kick Off 2 o, un poco más cerca, quizás Sensible Soccer. Bueno, este estilo de juegos está de vuelta, un poco más desarrollado y con la misma esencia de siempre: mantener la jugabilidad al tacto. Salido desde las propias bocas de sus creadores: "Designado desde el principio con la jugabilidad en mente, TS 2K es el juego esencial para todas las personas que quieren jugar a un nivel básico y real. Mientras que otros títulos se focalizan sobre el esplendor gráfico o la fuerza de las estadísticas para simulaciones para expertos jugadores, nosotros hemos creado TS 2K para ser jugado instantáneamente, en forma intuitiva y recreando la diversión y la excitación del deporte". Analicemos estas palabras. El tema de la jugabilidad: TS 2K utiliza un sistema mixto de control del balón, como ser el de empujarlo y el de tenerlo atado a los pies. Para explicarlo más fácilmente, digamos que cuando corremos con la pelota, ésta sigue la dirección que le damos al jugador, pero si por ejemplo levantamos las manos del teclado en medio de la carrera, veremos que la pelota sigue su curso natural hacia adelante mientras que nuestro jugador permanece estático. Esto es interesante, ya que en el 99% de los juegos los jugadores tienen la pelota atada a los pies, por más que les hagamos hacer las jugadas más insólitas.



Tampoco es que en TS 2K no hagamos quiebres de cintura instantáneos, imposibles de realizar en la vida real, pero digamos que es divertido tener esta combinación de controles. Y, justamente, para controlar a nuestros muchachos no necesitaremos más que seis teclas, las cuatro clásicas de movimiento, una para patear al arco, dar pases en profundidad y tirarnos al piso, y otra para dar pases. Como verán el tema control es bastante simple, pero se complica al momento de anotar el tanto. Tendremos que usar nuestras habilidades para dar comba a esos tiros al arco y poder vencer a los arqueros, que dicho sea de paso se defienden bárbaro, son rápidos y achican los ángulos muy bien; tendremos que tener mucha puntería para colocar la pelota en ángulos muy difíciles, como dicen los relatores de antaño: "ahí donde duermen las arañas".

Los gráficos de TS 2K son lindos. Suena medio balín decir "lindo", pero es que son así. No tienen nada espectacular, pero al mismo tiempo están bien trabajados, hasta nos dan sensación de elevación (acción bastante complicada desde la vista del juego) al cabecear. Tenemos resoluciones de hasta 1600x1200, aunque muchos no recomiendan avanzar más allá de los 1024x768 porque los textos y jugadores se hacen tan chiquitos

que nos veremos forzados a agudizar la vista al punto del llanto. Pero lo que más nos frustra sin duda es el sonido. La hinchada suena a enlatada en conserva y el ruido al pegarle a la pelota es sin duda un "ruido". Aunque parezca increíble en

un juego bastante fácil de programar, encontramos dos bugs, uno con algunas placas de video que no nos deja cambiar la resolución, y el más grosero el que hace que en los partidos locales la máquina simule el nuestro como si fuese máquina vs. máquina, permitiéndonos jugar sólo los de visitante. Gracias a Dios ya hay un patch.

TS 2K pone sus fichas en la diversión por sobre el esplendor gráfico, nos deleita con mucha variedad de opciones, por ejemplo más de 200 equipos y 11 ligas del mundo actualizadas al día, como así también la opción de jugar sobre campos normales, helados, húmedos, secos y con césped alto. Creo que para todos los fanáticos del fútbol en la PC es una compra obligada, sobre todo sin son de la ahora desenterrada y puesta a punto "Generación Kick Off".

XTREME PC EL PROMEDIO

Un arcade de fútbol al estilo de los viejos clásicos.

El control de la pelota y la variedad de equipos, ligas y competiciones.

Los sonidos. El grosero bug que no nos deja jugar de local y no poder jugar por internet.

76%

Grand Prix World



¡Che, pásame la de trece!



Por Diego Vitorero

El circo de la categoría máxima del automovilismo vuelve a nuestras pantallas, pero esta vez no se trata de un simulador en el que tenemos que tirar cambios ni sortear curvas. En esta ocasión, Hasbro nos enseña cómo convertirse en un auténtico manager de Fórmula Uno y llevar a nuestra escuadra a liderar el campeonato. Así que tomen su cronómetro, lápiz y papel y salgan a las pistas.

Faltaban ocho minutos para el final de la tanda clasificatoria. En la infernal primera curva, acomodado sobre el petril de los señaleros, el director del equipo miraba cómo desembocaban los corredores viniendo de la curva principal. El monoplaza apareció furibundo. El pie soldado al acelerador. El coche ceñido a la onda del circuito. 5ª a fondo. Cuando se perdió la imagen, el sonido rebotó casi cristalino con la fuerza

de un estampido. Repasó su reloj y me dijo por radio: "Record. Ahí está la marca del día. Sos un fenómeno. Aquí, todos cambiaron siempre, bajando una marcha. Vos esta vez, no". El sol era un cuchillo caliente que me penetraba por el costado derecho. Pero eso formaba parte de la gloria del ruido de la confrontación más ambicionada. Por los altavoces del circuito,

se difundía casi parsimoniosamente: "Nueva marca, 1m 20s 302 milésimas; promedio: 230 kilómetros, 323 metros". Di dos vueltas más, pero sin urgencias. Cuando detuve el coche en los pits, indiferente al alegre saludo de mi manager y los mecánicos, bajé. Miré mi espalda. Ni siquiera estaba mojada.

Hacia la recta final

El juego luce similar a Grand Prix Manager 2, pero se ha mejorado bastante. La interface es algo confusa, los iconos son pequeños y el texto de ayuda que aparece luego de posicionar al puntero sobre éstos tarda algunos segundos en aparecer, pero aun así es muy completa y cuenta con la

cantidad de opciones suficientes para dejar nuestro bólido listo para salir al asfalto.

Algo que nos impresionó fue el sistema de cámaras. Éstas combinan fondos reales con gráficos modelados enteramente en 3D. Ya sea en periodo de clasificación como en plena carrera, el rastreo de los autos es preciso, y también podemos seguir el desarrollo de cualquiera de los demás pilotos. Si no supiéramos que es un juego, diríamos que se trata de una transmisión directa por televisión.

Es asombroso el rugido de los motores a más de nueve mil revoluciones por minuto como así también las estadísticas en tiempo real. Para los que nunca hayan jugado a un manager como éste, es necesario que sepan que la gran cantidad de lenguaje técnico puede hacerles perder la paciencia pero, mientras no se desesperen, las cosas pueden salir bien.

Los menús nos permiten manejar las finanzas del equipo, mantener contacto con los sponsors y proveedores de repuestos, asignar una parte del presupuesto en desarrollar máquinas más poderosas y veloces, enviar y recibir correo electrónico, comunicarle al conductor a través del radio la estrategia a seguir y un sin fin de cosas que lo hacen variado y entretenido.

¿Qué te parece, Cacho?

El juego cumple con todas las expectativas que cualquier seguidor del género puede esperar.

Sin ir más lejos, Grand Prix World es uno de los mejores managers de Fórmula Uno en mucho, mucho tiempo.



XTREME PC EL PROMEDIO

El mejor manager de F1 hasta el momento.

Realismo. Gráficos y sonido. Interface completa.

La gran cantidad de opciones puede confundirnos. Larga curva de aprendizaje.

84%



Jugular Street Luge Racing

Para locos de las emociones fuertes



Por Hernán Fernández

Cuando recibimos este juego y vimos que provenía de las muy afamadas manos de HeadGames, no pudimos tener otra reacción más que un... ¡Doh!, y no precisamente por la calidad de sus entregas anteriores, sino todo lo contrario, por poseer el honor de haber publicado algunos de los peores juegos de la historia... pero no se asusten, Jugular Street Luge Racing tiene algo más para darnos.

La cuenta regresiva llega a cero, damos unos fuertes empujones con los brazos y nos recostamos. La velocidad aumenta. Levantamos la cabeza para ver lo que nos espera adelante: una curva. Apoyamos el pie sobre la rugosidad del asfalto. Salimos de la ruta a más de 90 km. por hora y subimos una pendiente. Tras la cima vemos un micro escolar viniendo de frente. Volvemos pateando rápido a nuestro lado del camino, pero más adelante aparece un patrullero cruzándose en la ruta; lo esquivamos y seguimos acelerando... Nadie nos va a parar. ¡Somos una flecha!

Ya vamos a 120... Al salir de otra curva, vemos no a uno, sino a ¡dos patrulleros cruzados en el camino! Tratamos en vano de enderezarnos, pasar entre medio de los dos. Las ruedas patinan, la tabla comienza a derrapar... y nos hacemos carne picada.

Seguramente, habrán visto a esos locos que se acuestan sobre tablas con ruedas y se largan a 120 km. por hora en pendiente, esquivando autos y

camiones. Bueno, eso es lo que vamos a hacer pero sin rompernos todas las costillas contra el pavimento.

Luego de ver la intro en la que se muestra a corredores reales, ¡que al final terminan presos!, aparecerá la pantalla de inicio, donde tendremos dos opciones de juego: Training y Season. En Training podremos seleccionar alguna de las ocho pistas disponibles -aunque cinco no están habilitadas de entrada-, elegir la cantidad de corredores (hasta cinco), nuestra ropa, la cantidad de autos que van a circular, si va a ser de día, de noche, o con lluvia. También vamos a poder acceder a una previsualización del recorrido y, al fin, lanzarnos a la pista. En el modo Season podremos participar de dos tipos de competencias, de cuatro corredores o de seis; el objetivo final es ganar y acumular puntos, pero para eso deberemos comprar nuevo equipo, ya que las ruedas duran solamente una o dos carreras, así como nuestra ropa de seguridad. También podremos mejorar desde los rulemanes de la infernal tabla hasta nuestras zapatillas, que usaremos para frenar o doblar apoyándonos en el suelo. El juego posee tres tipos de dificultad: Normal, Duro e Insano. En dificultad normal resulta excesivamente fácil una vez nos acostumbramos a doblar sin estrellarnos, porque a los

otros competidores ni los veremos de lo lentos que son. El problema es que en los otros niveles de dificultad también resulta fácil siempre que los demás corredores nos dejen participar, ya que no es que corran mejor sino que cada vez que nos alcanzan nos chocan de atrás, haciéndonos caer (y perder importantes segundos); encima, si nuestras ruedas o casco se llegan a romper -en dos o tres caídas- quedamos fuera de competencia.

A pesar de no poseer unos gráficos de última generación, la calidad es aceptable: cumple a la perfección su cometido. El engine proporciona algunos efectos climáticos muy bien conseguidos, como lluvia y niebla. El sonido es aceptable, el ruido del roce de las ruedas con el pavimento y las frenadas de los coches al vernos están muy bien logradas. Lo único reprochable es el apartado de las voces, tanto de los patrulleros como del relator, que a veces se escuchan aceleradas como si hubieran inhalado helio. La música es de "The Offspring", pero no es exclusiva sino sacada de un disco anterior de la banda.

Aunque JSRL no sea el juego del siglo, resulta entretenido. No es como para fanatizarse, pero si para pasar unas horitas con un deporte extremo. Si hubiera tenido modo multiplayer, sería un producto mucho más atractivo. Esta vez nuestros amigos de HeadGames no nos defraudaron del todo. X

XTRAEME PC EL PROMEDIO

Un simulador de Street Luge Racing (suicidas recostados en una enorme patineta).

La jugabilidad, los gráficos que corren bien con cualquier placa, la acción de la carrera.

Las pistas son todas muy parecidas. Los demás corredores insisten en chocarnos.

Monótono después de un rato.

67%

Theocracy

Por Sebastián Riveros

Uno de los mayores retos que enfrenta la industria del videojuego es ser original. Las buenas ideas son escasas y cada éxito trae aparejados una inmensa cantidad de clones y copias baratas del éxito original. La mayoría de esos títulos está condenada al olvido y solo uno o dos juegos de estos llegarán a ser populares. Theocracy será uno de los que no se destacarán demasiado. Es un juego de estrategia en tiempo real que transcurre en tiempos del imperio Azteca. Juguemos el papel de un joven príncipe que deberá luchar para dominar a sus enemigos y fortalecer su imperio antes de la llegada de los españoles al Nuevo Mundo. Todos los elementos y unidades del juego intentan ser fieles a la realidad histórica. El único elemento fantástico del juego es la inclusión de un interesante sistema de magia, cuyo mana recibiremos a cambio de nuestros sangrientos sacrificios humanos. Existen varios tipos de hechizos y elementos mágicos que incrementan las habilidades de nuestras unidades y están dedicados a los diversos dioses que adoraba este pueblo. Es una pena que nin-guno de estos dioses hizo algo por la interfaz del juego, extremadamente aburrida e incómoda. Los gráficos del juego cumplen en forma digna con su cometido, pero no son los de Age of Kings. Los diseños de las estructuras y edificios de nuestra civilización son poco interesantes y las misiones ya las hemos jugado antes. ¿Theocracy es un juego malo? No, para nada. Puede llegar a ser entretenido. El problema es que no logra hacer realmente bien ninguna de las cosas que se propone. Tal vez Ubisoft tenga mejor suerte la próxima vez.



FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA/DESARROLLADOR:
UBISOFT
SOPORTE MULTIJUEGOS:

PROMEDIO

66%

Dick Johnson V8 Challenge

Por Pablo Benveniste

En el mundo del automovilismo, las categorías de Turismo suelen ser tener mucha importancia en cada país. Australia no es la excepción y es por eso que los fanáticos que allí viven ansiaban tanto a DJV8, un juego que además está desarrollado por una compañía local como es Torus. Cuando la espera terminó, empezó una verdadera pesadilla. Ni bien empecé a jugar pensé inmediatamente en hacer una generosa contribución al Lado Bizarro. Entonces, noté que la presentación (a base de videos recopilados), no era del todo mala y que humildemente se podía jugar en multiplayer (en serie, módem, IPX o TCP/IP via Internet). Finalmente, preferí ser muy generoso, aunque debo reconocer que me alentaba saber que sería humillado ante juegos como la gente. Acelerar hasta 250 km/h en un parpadeo e ir rebotando contra las murallas sin hacernos ni un rasguño hace de DJV8 definitivamente un arcade, y esto puede gustar o no según cada uno. ¿Pero qué tal si les digo que toda la diversión dura cuatro miserables circuitos, que los gráficos son de lo peor, los autos (todos iguales por supuesto) son cajas de zapatos con ruedas y que para colmo el sonido resulta una tortura para cualquiera que haya escuchado un motor alguna vez? Yo me pregunto también cómo un juego tan desastroso puede requerir tanta potencia de hardware y tanto espacio en el rígido. Pero en fin, si sigo describiendo a DJV8 seguramente me arrepentiría de tanto puntaje... mejor lo dejamos ahí.



FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA/DESARROLLADOR:
TORUS
SOPORTE MULTIJUEGOS:

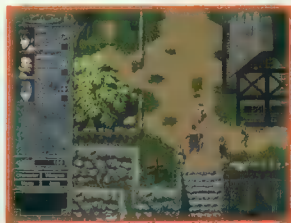
PROMEDIO

21%

Hazard

Por Pablo Balut

Si una compañía intenta hacer una producción de bajo costo, imitando productos ya existentes, y a esto le agregamos un cero en creatividad, normalmente la cosa va destinada al fracaso. Cuando comenzamos a jugar este RPG ambientado en un mundo fantástico medieval y vimos que nuestro personaje principal se llamaba Rick, inmediatamente intuimos que la cosa venía mal. Sin aportar nada nuevo, la gente de Pumpkin Software nos presenta esto que intenta ser un RPG, aunque en realidad termina siendo un pésimo arcade multipantalla. He aquí una larga lista de errores por los que este juego no puede ser considerado un buen RPG: cuando un personaje sube de nivel no podemos mejorar sus características, éstas suben automáticamente y sin posibilidad de elegir. La inteligencia artificial de los oponentes es nula. Si avanzamos lentamente podemos liquidarlos de a uno mientras sus amigos se quedan duros como estatuas y, como si esto fuera poco, si salimos de esa pantalla y volvemos a entrar, los chicos malos vuelven a aparecer en los mismos lugares en que los matamos. ¡Para salvar la partida hay que pagar! ¿Cómo? Si, sólo es posible grabar si entramos en la taberna y pagamos 200 monedas de oro para descansar, solo allí podemos salvar la partida. Música insoportable y gráficos mediocres. Hazard es un juego anticuado. Tal vez cuatro años atrás hubiera resultado comprensible su existencia, pero no hoy. En definitiva, como RPG resulta aburrido, como arcade resulta aburrido, y como aventura también resulta aburrido. Conclusión, ES aburrido.



FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA/DESARROLLADOR:
PUMPKIN SOFTWARE
SOPORTE MULTIJUEGOS:

PROMEDIO

42%

Flux

Por Malvina Zacarías

Un adictivo puzzle con aires de Tetris, donde hay que alinear formas y colores similares para avanzar. El objetivo es derribar una pared formada por mosaicos, tremenda explosión mediante. Tenemos que seleccionar grupos como mínimo de dos piezas iguales que se encuentren unidas por uno de sus lados, formando una cadena. Al eliminar un grupo las otras piezas se acomodarán en el nivel inmediato inferior; pero cuando quede un hueco en la base, se alinearán a la izquierda. Podemos elegir entre varios tipos de mosaicos o dejar que la suerte lo haga por nosotros. ¡Una variación más que interesante!

Hay dos modos de juego. El clásico realiza una elección al azar de los puzzles. La dificultad está dada por la variedad de las piezas, que son de dos o cuatro. Aquí podemos elegir jugar con o sin bombas. Estas bombas son una especie de comodín que permiten eliminar las piezas alejadas, aunque sean diferentes entre sí.

El modo Challenge, en cambio, es una serie de puzzles cuya dificultad, entre normal y extrema, se va incrementando a medida que avanzamos. En los dos modos hay siete tipos de piezas y siete maravillosos motivos para el fondo de pantalla. Podemos seleccionar la música (catorce temas en el viejo formato MOD), muy buena, e incluso alterar el orden de ejecución. Los gráficos no son sublimes, pero cumplen con asombrosos efectos que hacen temblar el monitor. Flux es el juego ideal para los amantes de Tetris. Ya lo saben, a no perderse este explosivo juego ni la oportunidad de tirar los muros abajo.



FICHA TÉCNICA

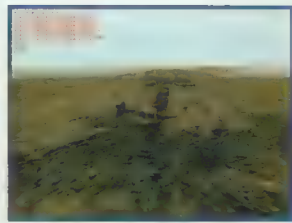
PROMEDIO

76%

Wings of Destiny

Por Sebastián Riveros

Muchos de ustedes deben pensar que tenemos uno de los mejores trabajos que existen. A veces, nosotros pensamos lo mismo pero ese sentimiento se hace muy lejano cuando recibimos juego como Wings of Destiny. Este simulador de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial es un verdadero canto a la mediocridad. Nos subimos al desván del abuelo, donde encontramos un baúl lleno de recuerdos de guerra y dos historietas que nos llevarán a elegir nuestro bando y, luego, al menú principal. Estas historietas, con dibujos téticos y un guión infantil y absurdo, llevarán la historia de misión a misión. Las voces de los personajes merecen un capítulo aparte. En la simulación, las cosas no mejoran. Las cabinas se encuentran sin duda entre las peores que recuerdo en juegos de este tipo. Muy pocos indicadores, rodeados por gráficos borrosos, como si viéramos la acción a través de los ojos de un piloto fumador. La vista externa de los aviones es más o menos detallada, pero esto se hace evidente solo en resoluciones altas. El control no es tan preciso como debería ser, de modo que conseguir una victoria hace bastante complicado. El sonido es correcto y algunas de las misiones pueden llegar a ponerse interesantes. También hay opciones multiplayer para LAN e Internet. Pero no es suficiente. Ni la RAF ni la Luftwaffe se merecen esto. A los que disfruten con simuladores de este período, les recomiendo títulos como European Air War y WWII Fighters, si es que aún no los tienen. Háganme caso y dejen las cosas del abuelo donde deben estar. Se pueden ensuciar mucho...



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

52%

PBA Bowling 2

Por Martín Varsano

Te gusta el bowling? ¿O de encontrarte con tus amigos los fines de semana, para luego hacer una línea, demostrando por qué sos infinitamente superior a ellos? ¿O tal vez siempre quisiste practicar ese afamado deporte, pero no te atreviste por miedo al papelón? Si tu respuesta fue sí en cualquiera de los casos mencionados, ahora tenés la oportunidad de enfrentarte a los mejores jugadores de bowling virtuales de la mano de PBA Bowling 2.

En esta ocasión, Bethesda nos brinda un producto muy bien realizado, que incluye todos los chiches que un jugador novato pretende de un juego de estas características, y mucho más: La capacidad de generar nuestro jugador, realizando todo tipo de modificaciones en su aspecto, hasta el punto de convertirlo en nuestro sosias computarizado, y como si fuera poco podemos setear las características de nuestra "bola de boliche", por ejemplo el peso, marca, etc., etc. Luego de calzarnos los timbos oficiales, podremos competir con hasta cinco oponentes, humanos o generados por la computadora, o armarnos un partidito por equipos.

Lo mejor de todo (para los novatos) es que la cosa es bastante sencilla, y a los pocos partidos estaremos listos para hacerle frente a cualquiera.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

80%

Myrtle Beach Tour

Por Martin Varsano

Este es uno de esos extraños casos en los que el producto nos sorprende, y no exactamente por sus características, sino por todo lo que lo rodea. Myrtle Beach Tour es el primero de varios paquetes que la empresa Friendly Software piensa poner a la venta para los amantes de este deporte. La principal diferencia con sus competidores es que cuesta 5 veces menos (\$9.99 en su página de Internet, contra \$50 de la competencia), y que viene acompañado por una guía con todos los servicios del área de Carolina del Sur, en los Estados Unidos. La compañía promete sacar paquetes adicionales, que contendrán lugares para jugar golf en todo norteamérica, junto con una completa lista de hoteles, lugares para comer, shoppings, etc. En síntesis, Myrtle Beach Tour es algo así como una guía interactiva, que a su vez contiene un decente juego de golf, con todas las características de los paquetes de mayor precio.

El nivel gráfico del juego es bueno, aunque no tiene el detalle de Links 2000, por ejemplo, pero así y todo se puede jugar un torneo sin inconvenientes. El único traspí tal vez radica en el gráfico del golfista, algo borroso, y en los acercamientos a los objetos. De todas formas, el juego posee una gran variedad de opciones, como por ejemplo cuatro formas de configurar los golpes, y soporte Multiplayer por LAN o Internet.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

72%

Triple Play 2001

Por Diego Vitorero

EA Sports se despacha de nuevo con su reconocida serie, que desde el año 1998 está entre los mejores juegos de béisbol. Lamentablemente, el coloso de los ciberdeportes tendrá que quedarse con el segundo puesto otro año más, ya que la saga de 3DO, High Heat Baseball, lo aventaja desde su salida.

Entre los modos de juego podemos optar por batallar por el primer puesto bateando Home Runs (sacar la bola de los límites de la cancha) con las estrellas más destacadas de todos los tiempos, como Babe Ruth, Hank Aaron y el actual Mark McGwire (poseedor del récord de todos los tiempos en temporada regular) entre otros. Además de las clásicas temporadas y partidos amistosos, la creación y edición de jugadores, para luego incluirlos en el que equipo que vayamos a dirigir, es realmente muy divertida, más aún cuando vemos a un integrante con nuestro nombre formando parte de la competencia.

El sistema de jugadas es bastante sencillo, los menús de ayuda en pantalla proporcionan la información necesaria para que los jugadores ofensivos y defensivos puedan elegir la estrategia a seguir según la situación del momento; el tipo de lanzamiento a ejecutar, el tipo de bateo a utilizar, cómo parar a los hombres dentro del campo de juego y una serie de variantes que lo hacen entretenido y realista.

Triple Play 2001 es un excelente juego, pero todavía no está a la altura de su contrincante. EA Sports hace un par de años que tiene una deuda pendiente con los amantes del béisbol.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

80%

Giant Killers

Por Diego Vitorero

De On-Line Sports nos llega un manager de fútbol que sin brillar es una buena opción para aquellos que se vuelven locos con otros productos mucho más completos, como FA Premier League Football Manager 2000 o Championship Manager 3.

En Giant Killers no tendrán que mandar e-mails a nadie ni manejar gran cantidad de tácticas, solo hay que saber lo mínimo indispensable como director técnico.

La interface para manejar todas las opciones es sumamente básica: entramos al juego, elegimos el equipo a liderar entre las cinco divisiones de la liga inglesa, hacemos los cambios que creamos necesarios y listo, los muchachos estarán preparados para salir al campo de juego.

Una vez que estamos en el partido podemos cambiar las formación dentro de la cancha, la ubicación de los jugadores y hacer las sustituciones que creamos convenientes. El desarrollo de los partidos se ve a través de una pantalla que nos va tipeando lo que acontece a cada momento y con el sonido de fondo emulando a las tribunas y sonidos típicos de un estadio de fútbol, pero no es posible ver los partidos, lo cual es una verdadera lástima.

Giant Killers es aconsejable para esas personas que quieren sentirse como los DT del nuevo milenio por unos breves instantes y que no buscan las interminables cantidad de opciones que tienen otros productos de mayor calidad.



FICHA TÉCNICA

PROMEDIO

60%

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISIÓN DE LOS ÚLTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

Creative puso a la venta su reproductor Nomad II



El mes pasado les comentamos brevemente las características del reproductor de MP3 Diamond Rio 500, y ahora llega el turno de presentarles el nuevo chiche de Creative: Estamos hablando del Nomad II.

Este nuevo reproductor es el sucesor natural del Nomad y soporta transferencia via USB (lo que permite un pasaje mucho más veloz de los temas que tenemos en nuestra PC al aparato), un sintonizador de FM, grabador de voz y un control remoto para acceder a los temas sin necesidad de utilizar los controles del reproductor. Pero lo mejor de todo tal vez sea que el Nomad II tiene capacidad variable para introducir nuestros temas favoritos, gracias a unas tarjetas removibles conocidas como "Flash Memory", y que de a poco se van estandarizando en el medio. Estas tarjetas son intercambiables, por lo que podremos adquirir adi-

cional, para de esta forma no tener que sacrificar ningún tema que queramos escuchar en nuestros largos periplos.

Otro tema que tenía preocupados a los usuarios de estos aparatos es que si la norma de compresión llegaba a sufrir alguna modificación, se temía por el futuro de los reproductores que existían en el mercado. Con el nuevo Nomad II esto no ocurre, ya que el mismo permite bajar de internet las modificaciones necesarias para permitir compatibilidad en el futuro con las nuevas normas.

Otro cambio importante es el diseño del reproductor, con una gran pantalla de LCD iluminada, que permite visualizar de una manera más cómoda todas las opciones del Nomad II.

No bien tengamos en nuestras manos uno de estos chiches lo vamos a revisar como corresponde, para contarles que tal soportó nuestro incansable rigor musical.



NOTICIAS

3dfx anunció que ya está a la venta en los Estados Unidos la Voodoo 5 5500

3dfx ha anunciado recientemente que una buena cantidad de comercios en los Estados Unidos han comenzado a recibir preórdenes para su nueva tarjeta de video AGP Voodoo 5 5500. La placa estará disponible oficialmente a principios de este mes en el país del Norte, y contendrá dos chips VSA-100 y 64 MB de SDRAM. Esta nueva línea de tarjetas de video es la primera de la empresa en soportar colores en 32 bits y texturas mayores a 16 MB.

"Estamos muy entusiasmados por el prelanzamiento de nuestra Voodoo 5 5500", dijo John Gunn, vicepresidente de ventas de 3dfx. Este programa permite a los usuarios un acceso más rápido a este sensacional producto".

Por lo que se pudo saber, la placa costará en los Estados Unidos algo así como unos 300 dólares.

Obviamente los usuarios argentinos vamos a tener que esperar un poco más por la nueva placa, pero la espera seguramente valdrá la pena.

3dfx no hizo ninguna mención cuándo estarán disponibles para preordenar las otras placas de la línea, Voodoo5 5000 y Voodoo5 6000.

La pregunta del millón es, ¿será su performance superior a las nuevas placas que utilizan el chip GeForce?



Sound Blaster Live! MP3+

Las nuevas opciones de Creative

Características Principales

- 48 canales MIDI.
- Soporta Environmental Audio Extension (EAX).
- Cinco ports: Micrófono, Line-in, dos salidas para cuatro parlantes, y una salida S/PDIF (Digital).
- Full Duplex.

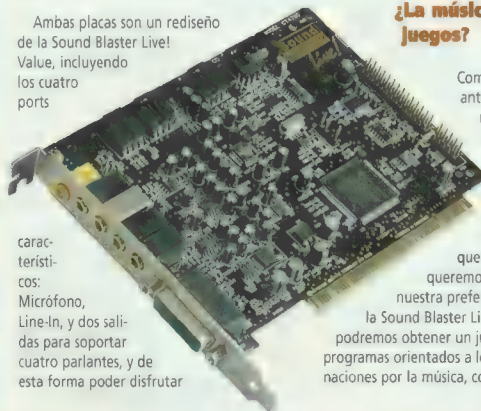
■ Por Martín Varsano

Dos productos iguales pero diferentes

En el título de más arriba se podría resumir las características de estas dos placas, que se pueden encontrar en la actualidad en el mercado local. Lo que seguramente no entenderán es el motivo por el cual estoy hablando de dos placas, mientras que el título del review sólo hace mención a una. Y la respuesta al enigma es muy sencilla: La Sound Blaster Live! MP3+ tiene una hermana, casi gemela, que se conoce como Sound Blaster Live! X-Gamer. La principal diferencia entre las dos placas radica en el software que acompaña a las mismas.

Un análisis a fondo

Ambas placas son un rediseño de la Sound Blaster Live! Value, incluyendo los cuatro ports



características:
Micrófono, Line-In, y dos salidas para soportar cuatro parlantes, y de esta forma poder disfrutar

■ pleno del sonido posicional que nos brinda Creative con su norma EAX. La principal diferencia radica en una quinta salida S/PDIF para una conexión digital, como por ejemplo la que poseen los parlantes de la misma empresa, conocidos como FPS2000 Digital.

El precio de las dos placas es ostensiblemente menor al de la Live! Platinum, ya que no se incorpora el Live! Drive, ingenioso adminículo que se conecta a la placa y se instala como si fuera una diskettera de 5 1/4 (¿Se acuerdan?), lo que nos permite tener los controles de sonido y otras menudencias al alcance de la mano. De todas formas, los usuarios que hayan adquirido cualquiera de las placas que revisamos en esta nota, pueden acceder al Live! Drive adquiriéndolo por separado.

¿La música o los juegos?


Como mencionábamos anteriormente, la mayor diferencia entre las dos placas es el software que acompaña a las mismas. Esta característica es la que decidirá cuál placa queremos comprar, según nuestra preferencia: Si elegimos la Sound Blaster Live! MP3+,

podremos obtener un jugoso paquete de programas orientados a los que tienen inclinaciones por la música, como por ejemplo el

conocidísimo Cakewalk 8.0 Gold, y otros programas propietarios de Creative, como el Keytar, Rhythmnia o WaveStudio.

Si nuestra intención es adquirir la Sound Blaster Live! X-Gamer, conseguiremos versiones completas de juegos como Descent 3, Need for Speed 4 y Thief: The Dark Project, los cuales se benefician con el sonido 3D de las placas mencionadas.

Sonido Impecable

Lo mejor de todo es que las placas tienen un sonido envidiable, ya que los capos de Creative han conseguido eliminar un molesto siseo que se podía encontrar en la vieja Live!, y que ahora ha desaparecido por completo. Si a esto sumamos la facilidad de instalación (algo que muchos usuarios de PC agradecerán eternamente) y la inmensa cantidad de software incluido, no nos queda más que decir que tanto la Live! MP3+ como la Live! X-Gamer son productos altamente recomendables para cualquier público, tanto para los más acérrimos jugadores, como para los que sólo desean sentirse un rato en la máquina para poder experimentar con alguno de los programas que la Live! MP3+ incluye. 

XTREME PC EL PROMEDIO

La nueva camada de placas de la familia Live!

La salida digital. El software incluido. La calidad general del sonido.

Lamentablemente no soporta la

norma A3D, competencia directa de EAX.

91%



Diamond Viper II

Se necesitan urgente dadores de drivers

Como mencionamos en la página anterior, en muchas ocasiones las compañías parecen hacer las cosas sólo para mezclarlos un poco las ideas en la cabeza. Si no tomen el ejemplo de Diamond (ahora S3), que puso a la venta hace un tiempo la Viper II. El problema es que esta nueva placa no tiene un chip de Nvidia, como su antecesora, sino un chip de Savage, los responsables del procesador Savage4, un nombre que a muchos les trae dolor de cabeza...

■ Por Martín Varsano

Un paso arriesgado

Nadie duda de las buenas intenciones de Diamond y de Savage. Pero en muchas ocasiones la buena intención no es suficiente. Basta con recordar el caso de la Diamond Stealth III S540 (y otras placas que utilizaban este chip), y los increíbles problemas de compatibilidad que sufrió en sus comienzos con una gran cantidad de juegos, y que en la actualidad sigue padeciendo. Como si esto fuera poco, también tiene problemas con ciertos motherboards: por una causa más que extraña no deja hacer shutdown en el Windows.

Y no es que no nos ilusionamos cuando presentamos tiempo atrás las capacidades gráficas del chip: Realmente prometía. Pero sus problemas hicieron que muchos usuarios migraran hacia la más estable Viper 770.

Ahora llegó el turno de un nuevo procesador de Savage, conocido como Savage 2000, y aunque muchos de los problemas han sido solucionados, aún quedan algunos temas pendientes...

Vamos a lo técnico

Lo importante es conocer un poco la placa por dentro: La Viper II, además del mencionado chip Savage 2000, tiene 32 MB de SDRAM corriendo a 166 MHz y salida de TV. Hasta acá todo bien. Los drivers para

Open-GL están muy bien optimizados, lo que permite que la placa corra juegos como el Quake III ■ más de 40 cuadros por segundo en una resolución de 1024x768 en 32 bits. Algo realmente impresionante, lo que hace que la Viper II se ponga a la altura de otras placas que tienen el chip GeForce 256 con "single data rate" SDRAM (para más referencias, miren la nota del mes pasado de la Teppro Impact 3 DDR).

Como adicional, la salida de TV permite que veamos nuestros juegos favoritos en pantalla grande, y si nos cansamos de tanta acción, podemos utilizar el DVD Player que se incluye con el software de la placa para sentarnos en nuestro sillón favorito, disfrutando de alguna buena película en DVD, tarea que la Viper II realiza sin ningún tipo de inconvenientes.

Ahora viene lo malo

Lamentablemente, no todo son rosas en la historia de la Viper II, ya que los más grandes problemas vienen de la mano del soporte de los drivers para Direct3D. Ahí ■ donde la placa comienza a mostrar su punto débil, con velocidades menores a su competencia directa. Y lo peor de todo, es que algunos juegos tienen ciertos inconvenientes, ya que no se ve absolutamente nada. S3 promete mejorar estos problemas en un futuro no muy lejano, con la salida de

Características Principales

- 32 MB de Memoria SDRAM.
- Soporta Compresión ■ Texturas ST3C.
- Salida de TV.
- AGP 2x/4x.
- Z-Buffer de 32 bits.
- RAMDAC de 350 MHz.

nuevos drivers que se van a poder conseguir en la página de la compañía (www.s3.com). Con la salida de los nuevos drivers, supuestamente también se incorporaría una opción que por el momento está deshabilitada, que se conoce como hardware T&L.

Como era de esperarse, una de las características más importantes del chip Savage4 aún está vigente en el procesador Savage2000: Estamos hablando de la compresión de texturas ST3C, una opción ahora vigente en títulos como el Unreal Tournament.

En síntesis

Personalmente creo que Savage se apuró un poco a lanzar este nuevo procesador, tal vez sabiendo la inminente salida de chips de la competencia. Pero la apurada tuvo un precio: Inestabilidad. Obviamente, el chip promete, y con la salida de los nuevos drivers la cosa puede mejorar mucho. La pregunta es quién está dispuesto a esperar... X

XTREME PC EL PROMEDIO

El descendiente directo del chip Savage4. Buena performance en Open-GL. Buena definición de su salida para TV.

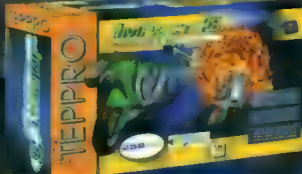
Problemas varios con los drivers para Direct 3D.

77%

Nuevo!



Impact 2 series



Impact 3 series

Brindando siempre la mejor calidad, tecnología de vanguardia, soporte local eficaz y ofreciendo las más amplias soluciones para el entretenimiento o uso profesional, manteniendo la mejor relación de costo y beneficio, Teppro se ha transformado en el **Nuevo Líder en Aceleradoras 3D.**

Modelos:

- Impact 2 M64 32MB AGP / PCI
- Impact 2 Pro 32MB AGP
- Impact 2 Ultra 32MB AGP

Modelos:

- Impact 3 32MB
- Impact 3 DDR 32MB

opcional: versiones con salida televisor

TEPPRO
Technology

Un nuevo Líder ha nacido

Las aceleradoras más potentes, con el mayor respaldo y soporte local.

WWW.TEPPRO.COM

- Más soporte
- Más velocidad
- Más variedad
- Más respaldo
- Más funciones adicionales



Consígalas ahora también en las cadenas:

Envíos al interior

Ventas al gremio



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Tel: (54-11) 4954-6000/6001

E-mail: teppro@sminter.com.ar

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Todo parece indicar que el 2000 será un año más que interesante, por lo menos en lo que a esta sección se refiere, ya que cada vez son más abundantes los títulos que no dejan de hacer méritos para pasarse al lado oscuro y convertirse en nuestros nuevos favoritos.

Aprovechando que estamos en otoño y que el frío poco a poco se está haciendo sentir, nada mejor que una buena dosis de adrenalina para mantener el calor, especialmente si viene de la mano de...

Fish Revenge

ACCION / ARCADES

Por Santiago Videla

Hoy en día hay unos cuantos juegos de pesca dando vueltas por ahí ■ la espera de que algún aficionado de este deporte muerda el anzuelo y, a pesar de que por lo general todos estos títulos se parecen bastante, tengo que reconocer que la gente de Snarfblat Software (¡que nombrecito, hermano!) ha logrado algo definitivamente diferente.

Imagino que muchos de ustedes alguna vez habrán ido de pesca, pero ¿alguna vez se les ocurrió pensar que tarde o temprano los peces buscarían... venganza?

Desde luego que no y por eso es que Fish Revenge viene a llenar ese pequeño pero importante vacío en este género, mostrándonos que tarde o temprano nosotros podemos ser las víctimas.

Con una idea bastante original, este juego hace que se inviertan los papeles, haciendo que esta vez sean los insensatos humanos quienes estarán en el otro extremo de la línea.

Como se podrán imaginar, aquí nuestro pescador es nada menos que un pez, que deberá usar los más variados ■ imaginativos señuelos para tratar de pescar tantos humanos como sea posible en un lago que parece estar infestado de gente (posiblemente habitantes de la Atlántida ■ algo por el estilo, ya que parecen estar muy ■ gusto bajo las aguas).

Atados de cigarrillos, golosinas y hasta medias y calzoncillos sucios son algunos de los cebos con los que lograremos llamar la atención de los ilusos humanos que habitan estas aguas, que tarde o temprano se convertirán en un bonito trofeo... ¿para nuestra pecera?

En fin, una experiencia realmente diferente, para todos aquellos amantes de la ironía, que quieran convertirse en paladines de merluzas y cornalitos, para darle al hombre su merecido de una buena vez por todas. Les aseguro que no encontrarán una mejor forma de empezar a sentirse un poco más pescado, que comprando este herrrrrmoso título.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA: SNARFBLAT SOFTWARE
GENERO: ACCION / ARCADES
COMENT: INCULCANDO EN TI LA PASION POR PESCAR... ¡QUE PASO EN LA VIDA!

6%

Last Call

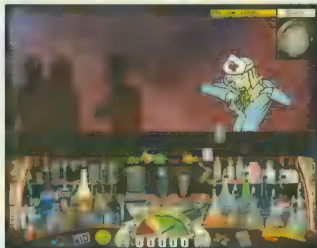
ACCION / ARCADES

Por Santiago Videla

De seguro deben estar preguntándose qué está haciendo un juego con un puntaje como este en una sección en la que por lo general nuestros distinguidos invitados no se llevan más de un 30%. El asunto es que ■ pesar de esto, Last Call no deja de ser un juego increíblemente bizarro, por la sencilla razón de que se trata de una especie de... simulador de Barman.

Así es, amantes de la noche porteña, éste es el primer "Drink Simulator" hecho para PC, y tendremos la oportunidad de ocupar la privilegiada posición del "Barman" de un antro de mala muerte en donde tendremos que demostrarle a todos los presentes que, en materia de alcohol, ni Tom Cruise la tiene más clara.

Aquí tendremos ■ nuestra disposición la más variada gama de bebidas para lucirnos y preparar tragos que nuestros clientes nunca olvidarán (si no, pregúntenle a la enfermera), pero eso sí, antes vamos a tener que pedirles los documentos y en caso de que sean menores de edad, contaremos con un pequeño botoncito rojo en forma de corazón, que podremos usar para que un simpático patovica tome a nuestro juvenil cliente de la solapa y nos deje seguir cumpliendo con nuestro trabajo en este borracheril arcade repleto de acción, emoción y por supuesto... chupí. (Me olvidaba, si lo juegan, no conduzcan).



FICHA TECNICA

COMPAÑIA: INTERACTIVE SIMULATIONS
GENERO: ACCION / ARCADES
COMENT: INCULCANDO EN TI LA PASION POR PESCAR... ¡QUE PASO EN LA VIDA!

40%

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

El reino de las tres dimensiones

La historia de Simon, el Mago

Por Durgan y Nallar

Es triste pensar que el género de las Aventuras Gráficas ha caído en el olvido. Pero eso parece estar pasando, como comentábamos en esta misma columna hace un tiempo. Ya muy pocos juegos sostienen la existencia del género que años atrás era el preferido del público argentino (y aún lo es). Si no fuera por los productos que nos siguen llegando de Europa, principalmente de la compañía francesa Cryo Interactive, ya estaríamos asistiendo al funeral de las aventuras gráficas.

Sin embargo, hoy podemos confiarnos en el futuro y llenarnos de esperanzas. ¡Hoy les tenemos buenas noticias!

Las compañías se niegan a desarrollar aventuras gráficas debido a que en los lugares donde más se consumen el público no responde invirtiendo su dinero en ellas. El caso más notorio es el de Grim Fandango, quizás la mejor aventura gráfica que haya visto la luz en los talleres de LucasArts. La cautivante historia de Manny Calavera, basada en los festejos mexicanos del Día de

Muertos, no llegó a recaudar lo suficiente siquiera para recuperar el costo de producción. La noticia corrió apresuradamente entre las compañías, confirmando lo que todo el mundo temía: ya nadie se interesaba en el género.

La culpa de todo, al parecer, la tienen las placas aceleradoras y sus vertiginosos gráficos en tres dimensiones. Tanto Need for Speed, tanto Quake, atraparon las mentes del público llenándolas de polígonos en movimiento y proyectiles volando en todas direcciones. Uno de esos proyectiles impactó en el corazón mismo de las Aventuras Gráficas, destruyéndolas casi por completo. Casi.

Osmosis

El núcleo de las aventuras gráficas residía en la historia que contaban. Así como se leía un libro, de la misma manera podía recorrerse el libreto del juego mientras se interactuaba con los personajes y el entorno para destrabar los complicados e ingeniosos acertijos. Cuando las aventuras gráficas comenzaron a desfallecer, los otros géneros se apropiaron de su principal elemento de atracción y lo incorporaron a sí mismos. De esta manera, Starcraft, Half-Life, Outcast, por ejemplo, aportaron experiencias novedosas para el público, y paralelamente los juegos de rol lograron captar la atención de los viejos jugadores de aventuras gráficas, que tuvieron que resignarse a los sistemas de combate y habilidad con tal de ponerle



mano a una buena historia. Pero, ¿acaso esos jugadores no darían lo que fuere por tener más aventuras gráficas de las tradicionales? ¿Acaso a la larga o a la corta no se sentirán cansados de interrumpir el curso de la aventura para luchar o reaprovisionarse de armas? Las aventuras de Cryo, si bien cada vez se vuelven mejores, son esencialmente diferentes de aquellas que publicaba LucasArts o Sierra en sus buenos tiempos. A los franceses les falta el humor y la picardía de juegos como Sam & Max Hit the Road, Full Throttle o Larry Laffer. Tampoco tienen la grandeza de otros como King's Quest o The Dig.

La llegada de Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned al mercado logró reavivar el fuego, sea como sea. Así como los demás géneros se alimentaban de lo mejor de las aventuras, éstas sorbieron elementos de aquellos, incorporando la tecnología 3D a su motor gráfico.

El regreso de la magia

En 1993, Headfirst Productions nos sorprendió gratamente con Simon the Sorcerer, una aventura gráfica en el clásico estilo "point 'n' click"; es decir, la interacción con los elementos del juego se llevaba a cabo apuntando con el mouse y clickeando sobre las zonas activas de la pantalla. En Simon, un



chico normal es trasladado accidentalmente por un libro de magia a una dimensión paralela. Allí, el pequeño y confundido Simon viste ridículamente y tiene un enorme sombrero de mago. Su misión es ayudar al anciano Calypso en su lucha contra el diabólico hechicero Sordid. Es un juego divertido y muy sardónico, con un pronunciado aire a Monkey Island, que hizo las delicias de todos los aficionados al género. Fue enormemente popular, ganó numerosos premios y recibió excelentes reviews de la prensa especializada.

La secuela llegó en 1995. Simon the Sorcerer II: The Lion, the Wizard and the Wardrobe pone a Simon de nuevo tras los pasos de Sordid, quien no sólo se resiste a permanecer muerto sino que insiste en pelearse con Calypso; esta vez Sordid ha raptado a la nieta del pobre viejo, Alix. El juego termina con Simon atrapado en el universo paralelo mientras Sordid planea su próximo movimiento en pos de conquistar el mundo.

¿Y qué haremos esta noche, Cerebro?

Ambos juegos vendieron unas 600.000 copias. Las aventuras de Simon resultan doblemente atractivas: por un lado, los más chicos se sienten atraídos por la personalidad adolescente y fresca del pequeño aprendiz de mago; por el otro, los adultos disfrutaban resolviendo los complicados pero magníficos puzzles y riéndose de los comentarios

sardónicos del personaje.

Era extraño entonces que no hubiera una tercera parte, más cuando recordábamos el final abierto de la segunda. Pues bien, Headfirst Productions, un área de desarrollo de Adventure Soft Publishing en su momento, estuvo durante años tratando de conseguir que alguna compañía se aviniera a publicar Simon 3. Pero todos los esfuerzos del equipo de producción resultaban en vano.

El equipo ya tenía arte en cantidad suficiente como para llenar de vida al nuevo juego de Simon, incluso tenía la historia casi concluida y un nuevo engine 2D perfectamente funcional que admitía millones de colores y una resolución más alta, además de nuevos sonidos, voces y música en progreso. Sin embargo, ninguna compañía quiso publicar el título, a pesar de su popularidad y de que miles de jugadores clamaban por la tercera entrega de Simon. "Originalmente, desarrollamos Simon 3 como una aventura clásica, sólo que cuando buscamos ■ alguien que lo publicara nadie estaba interesado (todos querían algo en 3D)." -dice el presidente de Headfirst- "Así que nos enfrentamos a una decisión: desechar todo lo que

habíamos hecho para Simon 3 en 2D y hacerlo de nuevo en 3D, o bien parar de hacer aventuras por completo. Una elección muy dura, realmente. Sabíamos que esto disgustaría a muchos aventureros que querían un

Simon 3 en 2D, pero nosotros somos en verdad una compañía muy pequeña y sólo podemos afrontar el desarrollo de

"...es evidente que nos aproximamos a la feliz idea de que las aventuras gráficas como género están renaciendo con una fuerza muy importante."

juegos que podamos hacer publicar".

Headfirst Productions ha tomado todos los elementos característicos de las aventuras gráficas, tales como el conflicto, los puzzles, la interacción con los personajes y la exploración, y los ha trasladado a un entorno tridimensional. El mayor énfasis ha sido puesto en el descubrimiento, la interacción y los puzzles, evitando el combate o las instancias de acción en las cuales han caído otras aventuras 3D anteriores.

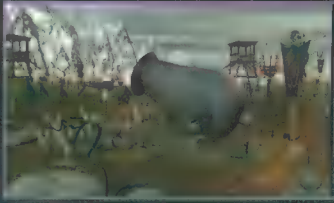
El equipo presentó el nuevo proyecto a varias compañías, y por fin obtuvo el visto bueno. Simon 3D será publicado en Europa por Hasbro Interactive y en los Estados Unidos por SouthPeak Interactive.

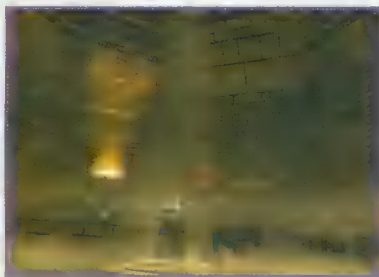
Simon 3D

El nuevo ambiente tridimensional en el

Simon 3

Seguimos del juego desarrollado por Headfirst Productions, a continuación vemos tres muestras de desarrollo en 3D: un monstruo, un jefe y un escenario.





que veremos a Simon no será sólo un detalle estético, también los puzzles han sido diseñados teniendo en cuenta la profundidad del entorno. El aventurero podrá explorar cada área con mucho mayor detalle. Los gráficos conservan el estilo humorístico propio de la serie, y además se completan con efectos de iluminación realistas, cambios climáticos sobre la marcha y hasta estaciones del año. Los modelos tienen movimientos suaves y variados -y también bastante exagerados, como corresponde- que comprenden incluso un sistema de animación facial tanto en Simon como en los demás personajes de la aventura.

Ahora Simon vuelve a enfrentarse a Sordid intentando regresar a su hogar. La historia abunda en giros imprevisibles y decenas de personajes capaces de alterar el rumbo de los acontecimientos. El viaje de Simon empieza en un antiguo templo azteca y continúa a través de un mundo fantástico. Hay múltiples formas de finalizar la aventura y muchos posibles finales, que dependerán de las acciones que decidamos tomar. También se incluyen modos de juego ocultos, lugares secretos y personajes nuevos, que sólo son accesibles cuando el jugador ha terminado el juego de determinada forma.

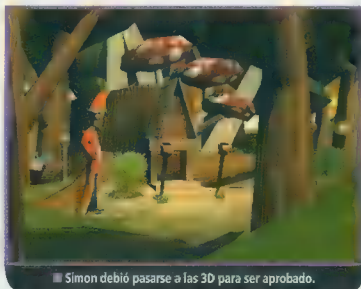
Como ven en las fotos, Simon 3D se juega en tercera persona. Esto ocurre la mayor parte del tiempo, con una cámara que seguirá tras los pasos de Simon, aunque existe también una vista especial en primera persona que permitirá examinar con detenimiento cada detalle de los alrededores. Simon está equipado con un yoyo que podrá utilizar para diferentes propósitos, por ejemplo para activar algo de un golpe, y cuya selección producirá el cambio de perspectiva hacia los ojos del aprendiz de mago, con lo que será fácil apuntar y dis-

parar.

En cuanto a los puzzles, la compañía asegura que serán los más divertidos que a la fecha hayamos visto en materia de aventuras gráficas. A esto podemos agregar que si los diálogos -hablados de principio a fin- son tan ocurrentes y cómicos como los de los primeros dos productos de la serie, Simon 3D se perfila como el mejor exponente de un nuevo tipo de aventura gráfica

que, lejos de significar un paso atrás, desembogue en el producto que lidere el renacimiento del género.

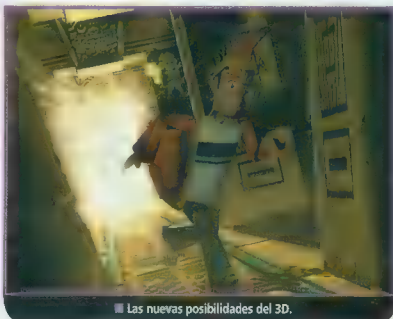
Como los dos Simon anteriores, la interacción con los personajes y las conversaciones serán una parte integral del juego. Simon podrá hablar ■ otros personajes, hacer preguntas y conseguir información a gusto. Los



■ Simon debió pasarse a las 3D para ser aprobado.

jugadores tendremos varias opciones de diálogo, ¡decir algo sarcástico entre ellas!

El sistema de conversación inteligente impide que escuchemos conversaciones repetidas y además habrá una opción para inhibir toda conversación superflua, presentando sólo las partes importantes del diálogo.



■ Las nuevas posibilidades del 3D.

go. Sin embargo, siendo éste una de las características más amenas del juego, difícilmente alguien desee activarla.

Simon 3D requiere una placa aceleradora para ejecutarse. Soporta el protocolo Glide de 3Dfx y también Direct3D y OpenGL, por lo que no habrá problemas con prácticamente ninguna de las placas existentes. Bastará con tener un Pentium 200 MMX o un procesador de similar potencia y 32 MB de RAM.

Al ser un juego en 3D, se ha logrado toda una dimensión nueva en el diseño de los movimientos pero, como ocurre en Grim Fandango, no tiene soporte para mouse. Se puede mover un mouse en dos dimensiones (arriba, abajo, izquierda y derecha), pero no es posible moverlo en la tercera dimensión (adelante y atrás). Así que la única y mejor manera de controlar a Simon en un espacio tridimensional es usando el teclado, un joystick ■ un pad, cualquiera de los cuales es soportado por el engine que Headfirst licenció, llamado NetNimse, el mismo con el que se desarrollara Prince of Persia 3D. Por supuesto, esperamos que Simon 3D resulte un juego mejor que el nombrado. NetNimse se utiliza en conjunto con AGOS3D, el engine especial para aventuras gráficas que la propia Headfirst estuvo programando desde hace ocho años.

El amanecer de un nuevo día para el género

Por todo lo dicho, es evidente que nos aproximamos a la feliz idea de que las aventuras gráficas como género están renaciendo con una fuerza muy importante. Simon 3D puede ser el puntapie inicial; seguramente luego llegarán otras aventuras inspiradas en los aciertos de Headfirst Productions. Por ahora, esperemos tener el juego en los estantes de venta antes de julio.

¡Sin ir más lejos, y para sorpresa de muchos, ya fue confirmado que LucasArts se presta a lanzar la cuarta aventura del viejo y querido Guybrush Threepwood! Monkey Island IV se encuentra en pleno desarrollo, a pesar de lo mal que le fue a la compañía con el fracaso comercial de Grim Fandango. Por algún motivo que no alcanzamos a comprender, pero que agradecemos efóricamente, el viejo Lucas no se rinde. Como en el caso de la nueva aventura de Simon, aquí tampoco habrá fondos 2D: veremos a Guybrush completamente en tres dimensiones. ¿No es una maravilla? X

JUEGO EXTENDIDO

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

COMPañIA / DISTRIBUCIÓN: Core Design / Eidos Interactive

Tomb Raider: The Lost Artifact

Por Durgan A. Nallar

Core Design acostumbra a entregar luego de cada versión de Tomb Raider una expansión llamada Gold, que por lo general se adiciona a la reedición de sus títulos. Este año Core decidió que otro producto tomaría el lugar de la versión Gold en los Estados Unidos, y coincidiendo con la celebración del cuarto aniversario de la heroína por excelencia del mundo de los juegos, Eidos Interactive publica a bajo precio esta expansión de niveles para el exitoso Tomb Raider III, llamado The Lost Artifact. En el continente europeo, en tanto, el pack de niveles será un valor agregado a la reedición normal de Tomb Raider III.

El juego comienza en el mismo punto donde finaliza la aventura a la cual pertenece la expansión. Lara descubre en la billetera de Willard un telegrama donde se habla de la existencia de un quinto artefacto escondido en algún lugar de Escocia, la Mano de Rathmore. Por supuesto, la hermosa arqueóloga se trasladará de inmediato a la isla británica, específicamente a la zona de Loch Ness, lugar en el que da comienzo el primero de los seis niveles.

Como siempre, Lara descubre que no sólo ella está interesada en el misterioso objeto.

The Lost Artifact concentra en sus seis niveles una de las aventuras más completas y satisfactorias de su ya larga historia. Es distinta de la última versión de Tomb Raider, The Last Revelation, que como ya dijimos en nuestro review de XPC de enero de este año, constituye un bienvenido retorno a las fuentes que hicieron un clásico de la aventura al primer título de la serie. Sin embargo, The Lost Artifact tiene la virtud de equilibrar, en estos pocos pero extensos niveles, los elementos clave de Tomb Raider: acción y exploración se conjugan en partes casi idénticas para lograr un producto entretenido y desafiante.

Por el lado de la exploración, The Lost Artifact tiene el beneficio de

contar con un diseño de niveles muy bueno, tanto por su recorrido como por su variedad, belleza y credibilidad. El aspecto de la acción hereda el estilo del Tomb Raider III, por lo que Lara será capaz de cargar con armas de gran potencia: pistolas, uzis, escopetas, lanzacohetes y un lanza harpones para el nivel submarino. Sus enemigos otra vez serán tanto los malos de turno como la fauna típica: entre otros, monos, perros, buitres, pirañas y unos miserables seres en el final de la aventura, además de ciertos monstruos muy sorprendentes.

La aventura llevará a Lara por varios paisajes, desde el castillo de Willard a orillas del lago



Ness (donde podremos saber la verdad acerca de Nessie, el supuesto plesiosaurio que habitaría el lago) hasta el enfrentamiento final con la poseedora de la Mano de Rathmore, pasando por túneles victorianos, un excelente nivel bajo el mar, las catacumbas francesas y un zoológico repleto de hambrientos tigres y otras molestias menores.

Cada capítulo presenta dos o tres áreas secretas para explorar. Podremos ver de todo un poco: pterodáctilos, el batiscafo de Jacques Cousteau y un viejo Spitfire de la Segunda Guerra Mundial. Es decir, las sorpresas son muchas en sólo seis niveles. The Lost Artifact es una gran oportunidad para volver a aventurarse con Lara Croft en los más aterradores misterios arqueológicos. Muy bueno, y muy recomendable.

LO QUE SI:
LO QUE NO:

81%



COMPAÑIA / DISTRIBUCION: New World Computing / 3DO

Heroes of Might and Magic III The Shadow of Death

Por Hernán Fernández

Y siguen llegando, como si la saga de los Heroes of Might and Magic tuviera pocos exponentes... Esta vez es una continuación del espectacular Heroes III: The Restoration of Erathia (TROE), aunque es más que una continuación ya que también incluye toda las campañas del original con lo que no resulta necesario tener la primera parte para poder jugarlo.

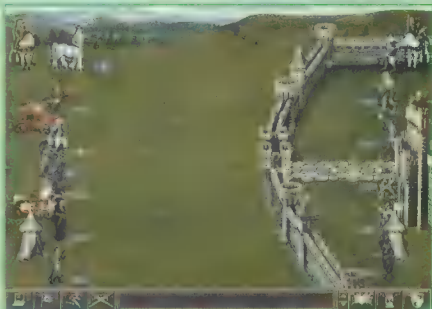


Los tiempos de paz en Erathia no suelen durar mucho y siempre algún ser malo desea conquistarla. Ahora le toca el turno a Sandro, el nigromante (y no el que canta Rosa Rosa), quien hábilmente engañó a cuatro valientes héroes para que lo ayudaran a conseguir dos poderosos artefactos que le permitirían conquistar todo Erathia y AvLee. Ahora estos héroes deberán corregir el daño que causaron, y para eso van a tener que buscar y hallar una poderosa espada llamada Angelical Alliance, con la que podrán derrotar a Sandro... y que se vaya con su Rosa, Rosa, la maravillosa... a otra parte.

Que nos trae

Al crear un juego nuevo, vamos a tener cuatro opciones: Single Scenario, Multiplayer, Campaña y Tutorial. Single Scenario nos permitirá elegir cualquiera de los muchísimos mapas que nos trae; en Multiplayer hay varios tipos de conexión: el típico Hot Seat, donde los jugadores se van turnando en la misma computadora, IPX, TCPIP, Módem, conexión directa por cable o algún servicio de Internet, como Mplayer, MSN Gaming Zone o Heat.net; cuando elijamos comenzar una nueva campaña se nos presentarán las opciones de jugar tanto la primera parte como The Shadow of Death (TSOD para los amigos); y el Tutorial es un simple nivel en el que podremos seguir las instrucciones del manual y aprender las bases del juego.

Para los que disfrutaron de Heroes III: TROE y el juego les pareció casi perfecto, no habrá mejor continuación que TSOD ya que en si



no aporta ninguna novedad con respecto al engine o al sistema de juego, salvo pequeños cambios como por ejemplo la opción de comprar en las ciudades tanto las tropas comunes como las mejoradas, o que los fosos que rodean las murallas dañan a las tropas que las atraviesan. Sacando estas modificaciones menores, TSOD básicamente solo nos lo amplía con 7 nuevas campañas, 38 mapas multiplayer, 8 tipos de terreno, 12 poderosos artefactos y más cosas todavía. Si sumamos todo lo que nos ofrece TSOD a lo que venía originalmente con TROE, vamos a tener la impresionante suma de 14 campañas, 86 mapas multiplayer, 16 tipos de héroes, 145 unidades de combate diferentes, 138 artefactos mágicos y muchas más cosas todavía.

Y lo mejor (o lo peor) es que al no incorporar nada nuevo al sistema del juego, sigue manteniendo la espectacular calidad propia de esta maravilla de los estratégicos por turnos.

Para los que nunca jugaron a Heroes III y quisieran probarlo, les va a venir como Quake III al nuevo Charlie, ya que podrán jugarlo desde la primera campaña. Para los que sí tuvieron la dicha de disfrutarlo será una excelente manera de continuar la historia de Erathia.

Así que, chicos de 3DO, si sus cosas aunque sea siguen conservando esta calidad... que sigan llegando... y, como diría Alf, "no hay problema".


 LO QUE SI:
 LO QUE NO:

88%

COMPañÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment

Rainbow Six: Rogue Spear Urban Operations

Por Mariano Firpo

Esta expansión de R6:Rogue Spear nos trae nuevas y interesantes opciones, misiones y tres chiches nuevos para llenar de plomo a nuestros enemigos.

Urban Operation no es una joyita como pack de misiones, solo nos brinda cinco nuevas misiones en zonas muy pobladas como un bar turco, una estación de subte y los canales de Venecia. También incluye una selección de cinco misiones clásicas provenientes de Rainbow Six.

La característica más relevante de la expansión consiste en un nuevo estilo de juego llamado "Custom". En él, podremos jugar los distintos mapas single player con modalidades como defend, assault, terrorist hunt, recon, lone wolf y hostage rescue. El primero consiste en defender nuestra base, mientras eliminamos a los atacantes e impedimos que consigan activar un interruptor. Esto podría sonarnos un poco fácil pero las nuevas mejoras implementadas en UO permiten a nuestros enemigos arrojar granadas, actuar en equipo y encontrar vías de entrada insospechadas, haciendo que nuestro objetivo no sea tan sencillo. En lone wolf nos haremos pasar por Rambo, intentando llegar a la zona de extracción, mientras unas cuantas decenas de tipos nos buscan por todo el mapa. Recon es un modo en el cual deberemos cumplir ciertos objetivos sin ser detectados, mientras que en assault, misiones similares las resolveremos por la fuerza. Otras modalidades no tan novedosas son Terrorist Hunt y Hostage Rescue, las cuales se podían jugar en la versión anterior si ingresábamos al modo multiplayer.

Por el lado de la inteligencia artificial, los muchachos de Red Storm han hecho algunos progresos menores; por ejemplo, cuando caemos presa del fuego enemigo nuestros compañeros solían avanzar unos pasos y morían antes de que tuviésemos la posibilidad de controlarlos. Ahora el equipo que nos acompaña retrocede una distancia prudencial esperando nuestras instrucciones.

El juego sigue usando el mismo engine, pero la experiencia ha dado sus frutos ya que consiguieron impresionarnos con los nuevos niveles creados por los diseñadores. Urban Operations viene acom-



pañado de 13 tracks de audio de la más alta calidad: algunos temas generan tensión en el juego, como si de una película de Tarantino se tratase. Otros nos ambientan con música característica de la región mientras recorremos los angostos callejones de un barrio turco.

Las armas agregadas se encuentran bien diseñadas y le dan un poco más de variedad, pero uno se queda pensando... ¿solo tres? Existe desde hace unos cuantos meses un pack que puede descargarse de Internet que incluye cerca de 100 nuevas armas, con imágenes y descripciones incluidas -Lloyds Weapon Mod-, ¿cómo puede ser que el equipo de UO solo haya incluido tres?

Debido a que los mapas están orientados en zonas muy civilizadas nos encontraremos con un nuevo tipo de enemigo: el peatón. Como a primera vista es imposible distinguir a un terrorista de un transeúnte, las cosas se van a poner más que complicadas y jugarlo en la dificultad de rockie puede llegar a ser nuestra única opción. Uno de los puntos más flojos que acompañan a este producto es la falta de mapas multiplayer del estilo "Bunker", fortalezas enfrentadas, muchos puntos de cobertura y snipers haciendo nuestra vida un poco más fácil mientras intentamos llegar a la base enemiga.

Urban Operation tiene muchos retoques pero le falta cantidad de material, podríamos decir que está incompleto, pero si se hartaron de los mapas del Rogue Spear pueden recurrir a estos nuevos y bien diseñados niveles. ¡Feliz cacería!

LO QUE SI:
LO QUE NO:

78%

las cosas buenas no vienen solas

NÚMERO ESPECIAL
64 PÁGINAS

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

MAYO 2000

IMPERDIBLE!

El ABC de la PlayStation

La guía definitiva de trucos
para PlayStation (Segunda Parte)

Shenmue Solución completa!

Deception III:

DARK DELUSION

Guía estratégica

Galerians

Solución paso a paso

Los mejores trucos para:

Medieval II, Rollcage Stage II, Urban Chaos, Virtua Cop 2,
King of Fighters: KYO, Carrier, Hybrid Heaven y más!

POWER
PLAY

ARGENTINA

\$290

ISSN 1514-9854



00003

771514 985008

Y UN POSTER DOBLE DEL ESPECTACULAR SHENMUE!

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Total Conversion

Larga vida a Half-Life (y a Madam Hurricane)

Por Durgan A. Nalliar

La vieja desdentada mascaba tabaco y me miraba con desconfianza. Habían pasado dos minutos desde que pronunciáramos la última palabra. Yo tamborileaba nervioso sobre la mesa de madera, incómodo por el resplandor de la bola de cristal. No estaba seguro, pero me parecía adivinar movimientos en su interior, como si algo me estuviera observando. Por supuesto, eran ilusiones mías. Me aclaré la garganta, pero como respuesta obtuve otro tintineo producido por un escupitajo de la vieja golpeando la vasija a sus pies. A mi lado, el cadáver de Charlie empezó a inclinarse una vez más. Lo retuve y volví a acomodarlo en la silla.

Era el 4 de abril, una mañana tranquila como siempre en la redacción. Estaba solo todavía. Me senté en mi vieja Olivetti, cambié la cinta gastada por una nueva y empecé a aporrear el teclado, tratando de escribir un artículo para La Zona 3D. El sol estaba alto y el día empezaba a despejarse luego de una tormenta que había durado toda la noche.

La conversión

Entre los lectores suele darse el siguiente fenómeno: quieren jugar a los últimos títulos que aparecen en el mercado, pero al mismo tiempo sufren porque no tienen máquinas equipadas con procesadores super rápidos, un centenar de megabytes de memoria RAM, gigas y gigas de espacio en sus discos rígidos y, para peor, una placa aceleradora de video 3D de última generación. Montar un equipo así cuesta mucho dinero, y no todos pueden destinar sus esca-

sos ahorros a eso. Nunca alcanza la potencia de la máquina para los títulos que terminan de aparecer en el mercado.

Lo que suelen hacer en tal caso es resignarse y, lejos de abandonar, cargan los viejos juegos que todavía funcionan bien en sus moderados equipos. Es en este momento cuando se enteran que la máquina que tienen,

aparentemente desven-
cijada y torpe según la publi-
cidad, ¡en ver-
dad es un im-
presionante
hardware
capaz de tritu-
rar datos con

escalofriante rapidez! ¿Se pusieron a pensar lo bien que podrían jugar con sus máquinas a los juegos de apenas dos años atrás? Porque, dos años atrás, ese juego que hoy está arrinconado en un polvoriento estante andaba a los tirones. Si desde entonces hemos cambiado alguna de las piezas de hardware mencionadas, puede ser que

ahora VUELE como nunca. Half-Life es uno de esos casos. ¡Así que a darle duro! Claro que no siempre es divertido jugar de nuevo lo mismo, a pesar de que a veces se justifica hacerlo.

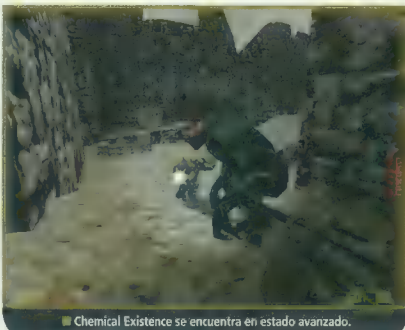
Las conversiones totales, nombre con el que se conoce a aquellos mods o paquetes de datos hechos por el público gracias a las

herramientas liberadas por las compañías o por éste mismo, pueden ser la mejor solución. Las CT son capaces de dar nueva

"Las conversiones totales, nombre con el que se conoce a aquellos mods ■ paquetes de datos hechos por el público gracias a las herramientas liberadas por las compañías o por éste mismo, pueden ser la mejor solución."

vida a un juego. Algunas de estas conversiones son tan pronunciadas y elaboradas que se diferencian por completo del producto original. Las CT cambian las reglas del juego, los gráficos, el sonido y hasta la música. Las mayores CT, en realidad, son aquellas como Half-Life, que toman el engine de Quake II y lo adaptan a sus necesidades, mejorándolo en el camino...

Escribi hasta aquí cuando una sombra se interpuso entre los rayos del sol que entraban por el ventanal y mi escritorio. Alcé la mirada, sorprendido, y me encontré con la delgada figura de Charlie, toda cubierta de barro, de pie en el umbral de mi oficina. Por un instante, me quedé petrificado. Me asaltó un hedor insoportable. Uno, que ha visto en los juegos



■ Chemical Existence se encuentra en estado avanzado.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Starcraft como RPG

¿El fin de una era, o el comienzo de otra?

Por Pedro Federico Hegoburu

Cuando nos hablan de "juego de rol" imaginamos una o dos cosas: el juego de lápiz, papel y dados de formas extrañas creado por Gary Gygax en la década de los '70; o un juego de PC como los de la serie Ultima, en el cual los personajes (vos mismo) se van desarrollando a medida que combaten y resuelven pruebas. Llegó el momento de agregar una tercera variante: la modificación y adaptación de juegos de estrategia en tiempo real (RTS) para jugarlos como un juego de rol (RPG).

Imagino sus caras, oh lectores, al terminar de leer el primer párrafo de esta nota. También imagino sus reacciones, sus pensamientos. Y debo aclarar que no miento, ni he enfermado hasta el límite de divagar constantemente. ¡Aunque parezca mentira, se pueden jugar misiones de Starcraft (un RTS con todas las letras) como si fuera un RPG!

No nos vamos a detener en largas discusiones y explicaciones sobre el modo en que las misiones fueron creadas, pero sí merece la pena resaltar el criterio de realización de las misiones, y el concepto. Realmente se trata de una muy interesante experiencia, cualquiera que haya jugado Starcraft sabe lo excitante que es, y ahora esta faceta le da nueva vida al juego. El concepto es brillante y demuestra que con creatividad y las herramientas para llevar la idea a cabo nada es imposible.

Como primera medida, les

recomendamos que visiten uno de los mejores sites para Starcraft: www.starcraft.org. Allí encontrarán cientos de mapas y misiones para Starcraft o su extensión, Brood War (ojo que son archivos con extensiones diferentes). En suma, todo lo necesario para disfrutar esta novedosa experiencia. Sintéticamente, hemos elegido y jugado los siguientes, que pueden encontrar en el XCD de este mes para probar:

Los Expedientes Secretos X (X-Files): La serie que seguramente grabará los nombres de Fox Mulder y Dana Scully en nuestras memorias fue adaptada como una misión para Starcraft. ¿En qué consiste? Scully fue capturada por unos alienígenas, y Mulder debe recorrer un intrincado laberinto en una nave que se encuentra en la Antártida (¿recuerdan la película?). La tarea no es

nada fácil, si bien no hay muchos enemigos (principalmente Mutalisks, Guardians, Ultralisks y Zerglings) el personaje de Mulder es un simple Terran Marine, por lo que deberemos ir en puntas de pie y combatiendo uno por uno. Cada vez que matemos un número determinado de alienígenas, Mulder subirá de nivel, y esto ha sido bien implementado: comenzamos la misión con 200 puntos de vida, y con cada nivel ganamos otros 200. Es imperioso sobrevivir, porque de otro modo el Hombre que Fuma se habrá liberado de nosotros para siempre...

Gauntlet: ¿Recuerdan el juego arcade del mismo nombre? Si son muy niños para recordarlo, les comento que el juego Get Medieval para PC es muy similar. En estos juegos había cuatro clases de personajes (Mago, Bárbaro, Paladín y Arquero) y su misión era recorrer laberintos matando todo lo que encontraran y recogiendo dinero y pociones. La adaptación para Starcraft es muy similar, pueden elegir entre un Protoss High Templar, un Protoss Zealot, un Tanque de Asedio o un Marine, y recorrer laberintos tratando de llegar a la salida.



Alien vs. Predator: En 1978 fuimos testigos de 'Alien: el Octavo Pasajero', una de las mejores películas de ciencia-ficción. La siguieron otras tres películas inolvidables (especialmente la segunda, filmada por el mismo James Cameron de... ¡Titanic!) y ahora tenemos la misión Alien para Starcraft. Nosotros somos Aprendices de Depredadores (¿se acuerdan de la película con Arnold Schwarzenegger?) y debemos destruir a una Reina Alien y su prole que encontremos en el camino. Al comienzo tendremos 5 opciones para elegir qué personaje utilizar: Terran Ghost, Protoss Zealot, Terran Firebat y Terran Marine, y los que sean bien machos pueden jugar con un Protoss Probe (¡un peón!). A medida que matemos más aliens obtendremos puntos que automáticamente nos transforman en

al final, donde el Diablo está representado por un Protoss Archon. Me animaría a decirles que es aún más difícil que el juego original, ya que nuestro personaje va subiendo de nivel pero la oposición es muy complicada.

Hi Tech: Esta misión no está basada en algo que conozcamos, pero es un buen ejemplo de RPG. Comenzamos como un Terran Marine y debemos recorrer las diferentes habitaciones que hay en la pantalla, moviéndonos de una a otra al tocar un Cristal Khaydarin que está celosamente guardado por varios tipos de enemigos. Lamentablemente esta misión está fallada, ya que no encontramos el modo de volver atrás a través de los mismos cristales, por lo que es imposible regresar al punto de partida donde podemos cambiar los puntos obtenidos al matar alienígenas. La escala de trueque es la siguiente: con 1.500 puntos pasamos de Marine a Firebat, con 2.500 pasamos a Vulture, con 3.500 a Ghost, con 5.000 a Goliath, con 6.500 a un Tanque de Asedio, y con 8.500 seremos Kerrigan.

Hombres de Negro (Men in Black): Lo bueno de Men in Black (la misión, claro está) es que no debemos soportar los temas en versión rap de Will Smith. En esta oportunidad debemos destruir un Emisor PSI que



de más está decirlo: se encuentra en la otra punta del mapa. Y todo a balazo limpio, nada de usar esas linternas de luz roja que te hacen olvidar los pensamientos...

La Guerra de las Galaxias (Star Wars): El año pasado saciamos nuestra ansiedad por ver la nueva película con el joven Anakin, y hasta que la segunda llegue a nuestras salas de cine en el 2002, bien podemos experimentar con esta misión. Los objetivos son dos bien diversos: podemos destruir la Estrella de la Muerte (cosa difícil si la hay, y además es poco original porque ya lo hicieron en la película) o bien podemos matar (o tratar de matar) a Luke Skywalker. Queda a elección si seremos de la facción Rebelde o de la Imperial, ¡pero recordemos que Darth Vader no perdona!

Los Nueve Infiernos (The Nine Hells): Otra misión muy complicada para Starcraft, en la que la Reina Araña Lloth debe ser aniquilada. Junto con la misión de X-Files, ésta sea probablemente una de las mejores ambientadas (el laberinto es como imaginamos al Infierno, con ríos de lava y mesetas colmadas de bicharracos). ¡Al menos vale la pena verlo porque algunos no irán al Infierno!

Es muy reconfortante ver cómo un juego tan destacado como Starcraft puede cumplir otras funciones que no sean las de un RTS. ¿Será posible que esto provoque o desencadene una tendencia dentro de las compañías de juegos para PC? ¡Dejemos volar la imaginación y por un instante pensemos en el potencial valor de venta de un juego que satisface a dos tipos de públicos diferentes! Loas a Blizzard por crear un engine que da para todo, y a los fanáticos que encontraron la vuelta para engrandecer aún más un clásico de PC. ☒



otro tipo de tropa (equivalente a "subir de nivel", y se da a los 2.000, 6.000, 12.000, 24.000, y 40.000 puntos). Por ejemplo, al comenzar como Marine (100 puntos de vida) la primera transformación al llegar a los 2.000 puntos de experiencia fue en un Marine más poderoso (Jim Raynor, con 120 puntos de vida), y la tercera fue en un Terran Goliath.

Diablo: ¿Qué podemos decir de Diablo que no se haya dicho aún? Mientras esperamos ansiosamente que salga Diablo II (actualmente en su etapa de Beta Testing) podemos sacarnos las ganas jugando esta misión para Starcraft. Podemos elegir el equivalente al Guerrero (Terran Ghost), Hechicero (Protoss Zealot) o Ladrón (Protoss Templar) y tratar de llegar



SOLUCIONES

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

Atlantis II

Por Máximo Frias

La solución completa de la aventura que nos traslada una vez más al corazón de la Atlántida.

Antes que nada, agarrá las tres piedras triangulares que están en el barco. Luego hablá con el Shaman y agarrá la bola de cristal.

- La piedra para ir a Yucatan está en el barril.
- La piedra para ir a Irlanda está debajo de la mesa.
- La piedra para ir a China está a la derecha del círculo del Mandala.

Para viajar, simplemente colocá las piedras en el Mandala. Cada piedra te envía a un mundo diferente.

IRLANDA

Empecemos con Irlanda. Para hacerlo tenés que poner una de las piedras en la posición más baja de la bandeja. Ahora sos un monje en Irlanda. Hablá con el monje viejo, Liam, que te dirá que vayas en busca de noticias acerca de Finbar, otro monje. Salí de la capilla y andá por el camino angosto, donde encontrarás al monje en cuestión. Tratá de hablar con él. Volvé a la capilla y decíle al monje viejo las noticias. Ahora te responderá a todas las preguntas que quieras. Salí de la capilla.

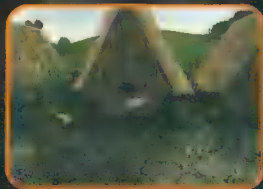
Lo que tenés que hacer ahora es encontrar las cinco piezas faltantes de la calavera que está dentro de la gruta.



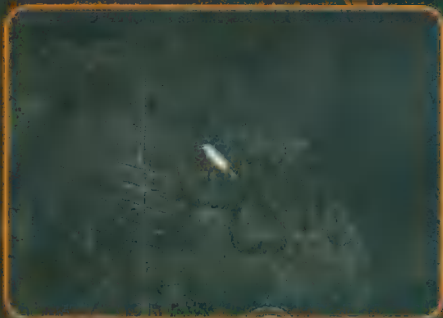
La primera está en la casa, en una estantería que hay en la pared al lado de la puerta de salida. La segunda se obtiene agarrando la horca que está en la huerta, justo detrás del monje mudo. Una vez que la tengas, andá al techo de la capilla (subiendo por la escalera al costado) y usala para tirar la pieza al piso. Entrá a la capilla y agarrala. La tercera está en la colmena de abejas, siguiendo en línea recta desde la salida de la capilla, al lado de la costa. La cuarta está al lado de la oveja, cerca de las piedras que hay en un hueco (seguí el camino que hay detrás del monje mudo). La última pieza se obtiene en dos etapas: la primera consiste en sacar el lobo de la madriguera (quedate delante de él sin moverte). Lo vas a encontrar a la derecha del pequeño camino. Cuando el lobo huya,



Ubicación de las 5 piezas de la calavera



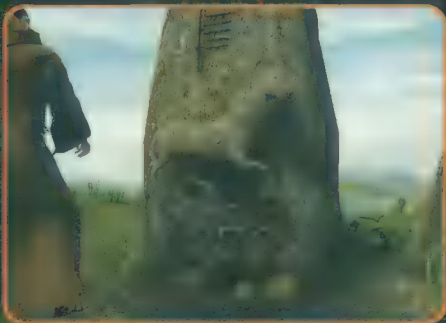
andá al pozo de agua que está al costado de la capilla y agarralo base del mismo. Ahora que tenés los cinco pedazos, andá a la gruta y colocalos en la calavera para poder armarla. La calavera recobra vida pero no puede hablar. Volvé al lado

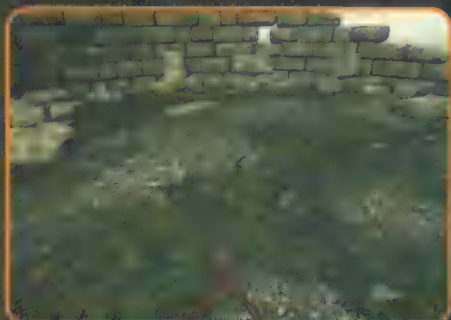


del pozo. Buscá en la cabaña pequeña. Ahí encontrarás un jarro. Agarralo y andá a la primera habitación. La capilla para llenarlo con el agua. Corre en la pared. Andá a la habitación en donde está el viejo monje, agarrá el lápiz y usalo en el libro para entrar en la historia. Hablá con todos los personajes y volvé al mundo real. Para poder salir lo único que necesitás hacer es clicar en la palabra "Exit" que está escrita en una de las paredes. Cuando salgas el monje ya no estará al lado tuyo. Salí de la casa y doblá a la izquierda, mirá las inscripciones que están en la pared. Hablá acerca de esto con el monje viejo (que ahora se encuentra cerca del pozo de agua). El te dará una llave que servirá para abrir una cajita que se encuentra a la derecha, dentro de la cabaña. En ella encontrarás un mapa y un cuchillo. Ahora andá a ver a la calavera (en el camino observá inscripciones y una de las piedras que están a la entrada de la

gruta), dale agua. Ahora podés hablar. Hablá con el y dale el cuchillo. El hará mágico y te servirá para resolver el puzzle de los árboles. Hablá con el viejo monje y usá el mapa en el. Luego andá a ver las inscripciones que están en la pared de la casa y usá el cuchillo. Para abrir la trampilla de la puerta secreta mové las señales, desde arriba dos a la izquierda, en el medio 5 diagonalmente, borraré el resto. Una vez hecho, clickeá en el botón espiral con el cuchillo. Agarrá el palo y andá a la piedra grabada que habíamos mencionado antes, la que estaba a la izquierda de la gruta. Golpeá el caballo grabado con el palo. Éste saldrá corriendo. Apurate y seguilo antes de que se pierda de vista (si se te escapa no te preocupes, volverá a aparecer grabado en la piedra). Cuando lo tengas más o menos cerca agarralo y llevate hasta la costa que tiene el canal en el agua (que está cerca de la colmena). Usá el caballo en el agua para que crezca y subite en él para cruzar el mar.

Ahora estás en una pequeña isla, donde tenés que hablar con un hombre, el poeta que está posado en un árbol. Reconocé tres veces el tono que está silbando y podrás hablar con él. Te dará





una varita mágica con la que podrás buscar el mejor camino para entrar en la torre cristal. Recorre la isla hasta que la varita señale el lugar indicado (entre los dos murales). Un pozo saldrá del suelo. Tirate de cabeza, pero serás parado por una anguila eléctrica. Salí y volvé al mundo del libro. Habla con Dian Cecht, que es el que está cerca de la estatua. Él dirá que la estatua es su hija que está bajo un hechizo de una Diosa. Salí del mundo del libro y habla con la cabeza. Aíll en la gruta. Luego andá cerca del pozo al lado de la capilla. Habla con el viejo monje, te dará la cruz de Santa Brigid. Volve a la capilla cerca del tapiz y colocá la cruz en la dirección que te indica. La diosa aparece, habla con ella, decíle que levante la maldición sobre Airmid. Volve al libro, la chica volvió a la normalidad. Habla con ella, te indicará un salmón que te ayudará a repeler la serpiente. Salí del libro, pintá salmón en las manos del dibujo de la chica usando el lápiz. Volve a entrar. Agarrá el salmón y andá otra vez al pozo en la isla del poeta. Mostrale el salmón a la anguila y está huir. Agarrá la torre cristal. Volve al libro. Antes de entrar en él, usa el lápiz para dibujarle la espada al rey. Ahora entrá y acercate. Dian Cecht, habla con él y dale la torre. Usó la espada para romperla en pedazos y agarrá el mano del rey. Dale la espada y el mano al rey. Después la animación salí a la capilla y volverás al barco.

YUCATAN

Andá a la zona de la pirámide de la derecha, en la zona de la pirámide, agarrá obsidiana a los pies de la estatua. Baja las escaleras, habla con el guardián y presentate ante él antes del primer puzzle. Poné una barra en la última línea y 4 bolitas en la segunda. Está en la notación usada por los mayas. La figura Volve con el guardián para que te deje pasar. Volve a pasar. Hacé lo mismo que en el primer piso. Esta vez la solución es una bolita

en la última línea y 4 en la última línea del segundo cuadrado empezando desde abajo. La figura escrita por tanto es 81. Andá con el guardián para que te deje pasar. Avanzá hasta el final del pasillo y apretá la piedra a la izquierda para abrir la puerta. Dentro hay otro puzzle de números en el cual tenés que colocar la siguiente secuencia: en el primer cuadrado (contando desde abajo), colocá una bolita en la primera última línea; en el segundo cuadrado tenés que colocar una barra en la última línea y dos bolitas en la anteúltima línea; para terminar colocá tres barras y una bolita en el tercer cuadrado, siendo la solución 6561.

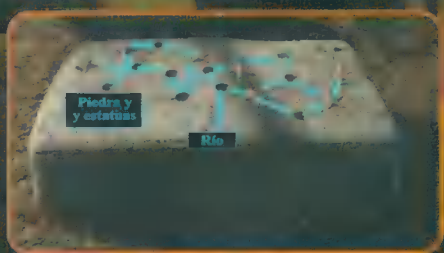
Agarrá otro pie de la obsidiana de la mandíbula del cocodrilo. Poné las dos piezas en la puerta de la izquierda para que se abra. Agarrá nuevamente los pies y salí por el pasaje.

Andá a la segunda pirámide. Habla con todo el mundo. La sacerdotisa te va a dar unas vendas. Andá a la habitación contigua y daselas al Rey que está en su trono. Se mancharán con su sangre. Salí y dale las vendas a la sacerdotisa. Aceptá su propuesta de ir al mundo de los muertos.

Ahora estás en la tierra de los muertos hablando con un murciélago que tiene la voz de Alvin. Habla con él, gira 180° y clickeá en el puzzle del bosque. El objetivo es mover y rotar las nueve piezas del rompecabezas a modo de que nuestro héroe pueda recoger todas las piedras del arcoiris y cruzar así el río. A continuación hay una foto de cómo tiene que quedar el camino resuelto.



Una vez del otro lado hay que realizar una tarea bastante engorrosa: encontrar siete estrellas en el medio del bosque. Para facilitar la tarea encontrar las mismas es damos un mapa para que se guíen por el laberinto de árboles.



Una vez que tengan las siete estrellas vayan hacia la piedra estelar y colóquenlas en el orden que muestra el mapa. Coloca un pie en la estatua pequeña Jaguar y otra en la que apareció recién. Habla con ambas estatuas hasta que te aparezca Dios Serpiente. Él te dirá que debes buscar unos cráneos y te dará una pluma de protección. Salí del bosque, subite a la canoa (que estaba en donde empezaste el laberinto) y rema hasta que llegues a un claro donde hay una telaraña. El objetivo de este puzzle es agarrar el insecto que se encuentra en medio de la telaraña sin que la araña lo agarre. Para lograr el objetivo te conviene ponerte del lado izquierdo del agujero que hay en la red, avanzar una vez, retroceder una vez, moverte hacia la derecha y avanzar dos veces hacia el insecto. La araña pierde ventaja por esquivar el agujero y podrás salir sin que te agarre. Si volvé a subir por el árbol a la izquierda te vas a encontrar con dos arañas en vez de una. Seguí el esquema para poder esquivarlas y salir nuevamente con el insecto. Estos insectos sirven



para dárselos a Rey Rana que te dé pistas acerca de qué tenés que hacer. Subí por última vez a la telaraña pero esta vez por el árbol a la derecha. Ahora vas a tener que ir al mundo de protección ya que la araña madre avanza dos pasos. El mejor lugar para colocar la protección es del otro lado del agujero. Para esto tenés que avanzar una vez hacia la izquierda, darte vuelta y usar la pluma en la esquina por donde pasaste (la pluma crea un escudo que impide que la araña madre avance). Ahora que tenés ventaja, avanzá derecho hacia la espada y cuando tengas la araña cerca dale un golpe con ella. Mientras está mareada, corré al centro de la telaraña, agarrá los cráneos y salí más rápido que puedas. Volvé con Dios Serpiente y dale los cráneos. Ahora volvé a la canoa al principio del bosque y clickeá en el murciélago para volver al mundo de los vivos. Dale los cráneos al rey, volver a la canoa.

CHINA

Ahora estás en un monasterio chino. Tenés que ayudar a los monjes a deshacerse de una sombra que no les permite salir al exterior ni beber agua. Para ello, tenés que encontrar a un exorcista. El 300 años que está perdido dentro del monasterio. Habla con el monje viejo en el patio, luego habla con el jefe en su oficina. Andá a ver a la sombra, volvé y habla con el maestro y quedá con él para encontrarte en la habitación de la tortuga.



Y la habitación del fondo a la derecha). Andá dentro del monasterio y entra en la habitación antes mencionada. Te explicará cómo encontrar la casa del exorcista. Para ello te dará una tortuga, una moneda china con signos astrológicos. Acercate a la palangana con el anillo a la piedra y poné la tortuga ahí. Habla con el monje viejo, te dará las direcciones que están en el esquema. El puzzle consiste en moverte de acuerdo con las instrucciones del monje, para encontrar la salida.

Una vez hecho el recorrido, una puerta secreta se abre y entrás en una habitación nueva. Agarrá el palo de la caja y andá al otro lado de la habitación. Llévate el palo y encendé todo el incienso empezando por el que está a la izquierda de las agujas del reloj, como está indicado en el dragón pintado. Ahora sos más chiquito. Hacé click en el pedestal en la esquina para entrar en el mundo del dragón. Ahora estás en el mundo del dragón. Andá a donde está el puente. Mirá las estatuas de jade y el monedero y volvé por el camino que venís antes que llegues a la casa natural. Colocá las estatuas una a una en el puente pintado.

- El herrero negro en el volcán.
- El cocinero en la olla.
- El aguador en el río.
- La mujer campesina en los arrozales.
- El monedero en el centro, en el sitio que está sin dibujar.
- El leñador en el bosque.

Ahora te podés achicar otra vez y hablar con ellos. Usá el monedero para comprar los discos. Volvé a donde encontraste las estatuas y usá los discos para que el puente se caiga. Sitúa los discos en el mecanismo del puente según esta foto.



El puente termina de bajar. Cruzá el puente, te encontrarás delante de una puerta, apuntá con la flecha hacia vos en vez de la zorra. Pasá través de la puerta. Entrá en el gran dragón y andá hacia el puzzle de la nube. Hacé click en el dragón (en el



puzzle) y luego en las nubes (el código es IDDID), siendo "I" la nube izquierda y "D" la nube derecha. Lo que se pretende es que cada vez que veas una pelota clickees en ella. Una vez que tengas la pelota, andá a la cabina de mando y colocá la pelota en la ranura que está al lado de la puerta. El dragón sale volando hacia otra isla. Bajá del dragón y andá hacia la puerta. Llamá tres veces a la puerta. El inmortal aparecerá. Hablá con él (él dirá que busques un campeón). Una vez hecho llamará a una puerta que te llevará al infierno. Fijate que la casa está en esa puerta, doblá y entrá al infierno. Hablá con el búfalo, el guardián del laberinto y agarrá un formulario. Andá a ver a la mujer zorro al final del nivel y te dará un abanico. Si no la salvás de la flecha del cazador en la puerta, se negará a ayudarte. En el abanico están indicadas las señales necesarias para rellenar el formulario. Luego andá a ver a los oficiales del demonio correspondientes con las señales.

Doberman: cabeza del dragón rojo.

Caballo: cabeza de tigre azul.

Ratón: cabeza del caballo rojo.

Conejo: caballo azul.

Cabra: tigre rojo.

Cerdo: dragón azul.

Una vez completado el formulario, andá a ver al guardián del laberinto y dásela. El cambio te dará un campeón. Dale el campeón al inmortal y él te dará una linterna. De vuelta hasta la habitación de la tortuga. Salí del monasterio y disfrutá de la secuencia final.

SHAMBDALA

Ahora tenés que hacer viajes cósmicos con la ayuda de la bola de cristal que te dio el Shaman:

Al Tibet: Subí hasta el puente del barco, da la vuelta y usá la bola para hacer que las líneas correspondan al contorno del paisaje.

A Irlanda: Andá a la casa del Poeta y usá la bola de cristal en la pared cerca de la pared y el pozo, para superponer las líneas de la bola sobre las del paisaje.

A China: Andá delante de la puerta de oro (dibujo del cazador y el perro), girá a la izquierda y usá la bola para hacer que las líneas correspondan al contorno del paisaje.

En Yucatán: Andá hasta el pie del templo del Rey y usá la bola para hacer que las líneas correspondan con la de la derecha y la esquina del templo.

Una vez que los niveles han sido completados (Irlanda, China y Yucatán) y los viajes cósmicos hechos, la bola se convierte en cristal. Andá hasta el barco y colocá todas las piedras que fuiste agarrando durante el juego (acordate claramente el orden en que las colocaste) en el Mandala y hacé click en el medio del cristal. Entrarás en el mundo de Shambdala.

Ahora estás en el medio de unas grandes velas rojas cuyos nos corresponden con las piedras que acabás de colocar. Hacé click en el orden que colocaste las piedras, y serás atraído hacia el jardín de Rhea. Avanzá y hablá con la Reina. Andá hacia el jardín de Rhea, volviendo sobre tus pasos del viaje inicial. Ahora estás en el Templo de Yucatán, primera etapa del laberinto. El objetivo de esta parte es agarrar un objeto (ya conocido durante la aventura) por nivel. Una vez que tengas la estrella de mar que originalmente estaba en el bosque, usala en la ventana de la capilla para salir hacia Atlantis.



Ahora estás sumergido en las profundidades del océano Atlantis. Busca la entrada a la ciudad y dentro de ella el cristal tirado. Ponete enfrente del calamar gigante y usá el cristal para cortar los tentáculos. Cuando los hayas cortado a todos volverás a la nave. Usá el cristal una vez más en el Mandala y viajá lo más lejos que puedas, cruzando la neblina roja.



LA FUSION NUCLEAR COMENZO. BUSCALA EN TODOS LOS KIOSCOS



messiah

GUIA ESTRATEGICA PARA SOBREVIVIR EN UN MUNDO APOCALÍPTICO

Las aventuras de Bob, el angelito, son una maravilla para no perderse, pero seguramente muchos querrán saber de entrada cómo desenvolverse mejor en la ciudad de Faktur, en donde nuestro amigo deberá defenderse de innumerables peligros. Por este motivo, aquí los entregamos esta pequeña guía, para conocer en más detalle las secretas de esta sensacional arcade.

La posesión:

De este tema hablamos un poco en el review, pero vamos a recalcar una vez más el tema de la posesión, ya que sin duda es más importante del juego. Las reglas a tener en cuenta son las siguientes:

► Bob puede (y debe) estar dentro de un cuerpo en casi todas las ocasiones. Esto es muy importante, ya que por sí no cuenta con ninguna protección, por lo que los huéspedes serán muy útiles para servirnos como escudo y protección.

► Lo ideal es realizar la posesión sin que otra persona vea nuestra acción, ya que en muchas oportunidades nos atacarán por lo que intentamos hacer, y no bien estemos dentro del huésped comenzarán a atacarlo por la espalda, por lo que deberemos buscar un nuevo cuerpo.

► La actitud ► los que observen la posesión pueden variar según su clase. Para saber si es riesgoso ► mejor es chequear ► cuadro de los personajes que deambulan por ► mundo ► Messiah.

► La posesión es bien sencilla: Sólo hay que aproximarse a nuestro objetivo, y saltar hacia ► por ► espalda ► víctima. Tengan en cuenta que según ► nivel ► dificultad que hayan elegido, ► rango para poseer ► la víctima varía.

● Nivel Fácil (Discípulo): El cono de posesión es grande ► puede poseer ► carácter hasta ► frente.

● Nivel Normal (Profeta): El cono ► posesión es ► mitad del anterior. Sólo podemos entrar ► huésped por ► espalda ► los lados.

● Nivel Difícil (Mesías): El cono es aún más reducido, por lo que sólo se puede poseer al cuerpo por ► espalda. En adición, si en un enfrentamiento matan al huésped, nuestro amigo Bob también pasará a mejor vida.



► La forma más efectiva ► pasar de cuerpos es colocando ► personaje que poseemos actualmente de espaldas con quien queremos poseer. Como Bob sale ► los cuerpos con un salto hacia atrás, la transferencia es automática, y de esa forma no corremos ► riesgo ► que ninguno de los dos note ► cambio.

Los personajes



Hostiles (Hostiles): La clase social más baja de Faktur City. Viven ► el sistema ► desague ► ciudad, alimentándose de carne humana. Generalmente se mueven en grupos, y son agresivos con ► policía ► la ciudad, por lo que no será extraño verlos peleándose con ► ► su arma predilecta ► Pak, que sirven ► para eliminarse ► víctimas silenciosamente como para ► (motu proprio) de grandes alturas (esto ► nace ► dejando apretado ► botón ► disparo).



Civiles (Neutrales): Conocidos como "Dwellers" los civiles de Faktur City deambulan tranquilamente por ► calles, y no reaccionan ► ninguna manera ► ver ► Bob caminando cerca ► ellos, aun cuando ► testigos entrando ► saliendo ► algún cuerpo. Generalmente están desarmados, y son muy útiles para pasar desapercibidos. Algunos ► ellos: los que tienen ► sobretodos largos ► ocultan algún tipo de arma, por ► que ► pueden utilizar ► ► se ven en peligro.



Trabajadores (Neutrales): En este grupo podemos encontrar ► ingenieros y científicos. Generalmente son útiles para realizar tareas específicas, como ► por ejemplo ► activar ciertos switches ► preparar alguna maquinaria. Al igual que los civiles, reaccionan temerosos ante ► posesiones ► Bob, pero pueden resultar ► letales luchadores bajo el influjo de nuestro amiguito.



Clubbers (Neutrales): Similares ► los civiles, la gran diferencia entre las dos clases radica en que los clubbers dedican su vida al exceso ► usualmente gastando su tiempo ► tugurios de mala muerte. De esta clase es realmente imperdible el "portero" de la disco, con ► cual podremos cometer ► todo tipo de atrocidades ► los que suelen esperar ► la cola para entrar.



Policías (Hostiles): La clase más peligrosa del juego, también ► más ► cuando Bob requiere emplear ► dosis de violencia para solucionar un inconveniente. Su carácter es bastante volátil, y no dudan ► disparar ► primero ► preguntar después. Existen varias ► clases ► todos poseen ciertas habilidades muy útiles, como ► por ejemplo ► los cascos que permiten hacer zoom sobre nuestras posibles víctimas ► en algunos casos, hasta visión de rayos-x. (Esa ►)



Sub-Girls (Hostiles): Tienen una adversidad natural ► los policías. Están ► muchas ► tienen ► implantes mecánicos, que les proporcionan ► una cantidad ilimitada ► balas ► ► ametralladora ► más ► posibilidad ► lanzar ► armas explosivas que otra ► bomba ► ► esas que ► quelen.

Una vez poseídas, pueden llegar ► ser ► un arma letal, y tienen una modificación en sus pies que les permite saltar mucho más de ► normal. No ► contienen, que aunque están bastante ► escasas de ropita, están diseñadas genéticamente para ser duras ► opo ► nentes ► la batalla.



Commanders (Hostiles): Líderes ► las fuerzas policiales, las comandantes tienen el más alto rango en el departamento, y se ven ► ► poco ► en las calles ► Faktur City. Lo mejor ► los comandantes es que tienen ► nivel de acceso más alto ► por ► que pueden entrar virtualmente ► cualquier ► lado ► con ► fuerza ► poco ► algunas ► ellas ► conocidas como Gun-Commanders, son las únicas que pueden operar ► ciertos ► ahones muy poderosos, que ► encuentran ► en algunos sectores ► ► la ciudad.

Otros consejos útiles:

■ Sobre el juego: recordatorios

En muchas ocasiones se van a ver inmersos en el desarrollo del juego, cuando menos esperen las cosas se pueden complicar un poco, por lo que es una necesidad básica salvar lo más seguido posible, para de esta forma poder evitar la repetición algunos puzzles bastante complicados.

■ Sobre el arma

La mejor manera de alcanzar lugares poco accesibles es bastante sencilla, pero requiere un poco de práctica. Primeramente hay que presionar una vez el botón de salto, con lo que Bob tomará altura rápidamente. Luego es cuestión de presionar repetidamente el botón de salto, para ganar aún más altura mientras volamos.

■ Modo Sniper

Cuando utilizamos la habilidad de zoom de ciertos policías, verán que cuando apuntamos a ciertos puntos (especialmente la cabeza) aparece el ícono de una calaverita. Esto significa que un sólo disparo eliminará a la víctima. En muchas ocasiones es mejor buscar este ícono en vez de disparar a otras partes menos vulnerables.

■ No se pongan en modo de ataque a menos que sea necesario

Esto también lo hemos mencionado en el review, pero es necesario repetirlo para evitar dolores de cabeza. Con casi todos los personajes hostiles, el solo hecho de esgrimir un arma significa una amenaza, por lo que podrán atacarnos despiadadamente. Sólo utilicen el modo de ataque cuando quieran que el arma de debate.

■ Elimina al huésped

Hay veces en las que va a ser necesario desprenderse del cuerpo que ocupamos. El único inconveniente, si el personaje es hostil, es que nos atacará inmediatamente no bien recobre la conciencia. Lo mejor en estos casos es, si tenemos un Bazooka o Granadas, es hacer unos cuantos disparos cercanos para eliminar pacíficamente a nuestro huésped. Por el otro lado, quieren divertirse un rato, pueden descartar el pobre diablo lanzándolo al vacío, ya que como mencionamos anteriormente, Bob sale de los cuerpos con un salto hacia atrás, por lo que podremos planear hasta un lugar seguro.



Armamento

Hay dos tipos de armas disponibles: en Messiah las primarias y secundarias. Las armas primarias son las conocidas escopetas, ametralladoras y otros chichis, y las secundarias generalmente pistolas, granadas y misiles de alto poder destructivo. Aquí pueden encontrar una lista detallada de las mismas:

Armas primarias:

Bone Saw: Una sierra eléctrica que veremos utilizar a ciertos científicos. Es muy efectiva para peleas a corto rango, pero no puede hacer frente a ningún tipo de arma de largo rango, como por ejemplo...

Pump Gun: Algo así como la escopeta del Quake. Impresionante para ataques a corta distancia, pero muy poco útil para disparos con el modo zoom.

Machine Gun: La archifamosa ametralladora, que todos sabemos cómo funciona. Igual de útil en cualquier distancia.

Maimer: Esta belleza dispara afiladísimas hojas de titanio a gran velocidad. Algo similar en su efectividad a la Machine Gun, todo depende de los gustos del usuario.

Flame: El lanzallamas. A mezcla de combustible que se prende fuego cuando es lanzada. Cuando a mezcla hace contacto con la víctima, esta comenzará a correr y gritar como una condenada, hasta que se tiran al piso para apagarse. Obviamente, una segunda rociada hará el efecto deseado. Que osen a mejor vida.

Pak: La marca registrada de los Chots. Dispara cristales de hielo. Si uno de los proyectiles impacta en el objetivo, éste comenzará a moverse más lentamente, sintiendo los efectos del congelamiento. Como fuera poco, se puede utilizar para realizar vuelos limitados, gracias a sus hojas en forma de ventilador.

Bazooka: Ya todos lo conocemos, y también lo amamos. El bazooka dispara un poderoso proyectil, que puede ser un arma de doble filo si estamos demasiado cerca de nuestra víctima.

Maser: Esta arma fue especialmente diseñada para eliminar a los Behemots, la policía, que de otra manera serían imparables. El único inconveniente del Maser es que no es tan efectiva contra otros oponentes, y que su tiempo de carga es bastante prolongado. Lo bueno es que, una vez cargada, no necesita de munición para funcionar.

R.P.H. (The Rocket Propeller Harpoon): Sin lugar a dudas, el arma más poderosa de todo el juego. Su onda de disparo es similar a la de la raílgun en Quake, y es digna de ver, pero sólo por un instante, ya que al no quedarnos demasiado tiempo en el mismo lugar seremos atravesados por su munición, un harpoon que nos dejará empalados en la pared más cercana, en donde agonizaremos hasta que nos venga a buscar algún amigueto de Bob. Lo mejor de todo es que el R.P.H. en la mayoría de los casos mata de un solo disparo.

Armas secundarias:

Grenade: Generalmente la utilizan los Medium Cops. Letal si nuestra víctima se encuentra cerca a ella.

Concussion Grenade: Diseñada principalmente para los turbios en las calles. Concussion Grenade emite un potente haz de luz que inutiliza momentáneamente a quienes la miran, momento ideal para poseer a alguna inocente víctima.

Stick: un Grenade. Como su nombre lo indica, se pega a su objetivo, el cual emite un sonido indicando que está lista para detonarse. Cuando presiona nuevamente el botón de disparo secundario, ¡Bum! Ideal para pegársela a alguien, que buscar ayuda y junte con otros. Bueno, e imaginarán el resto.

Distortion Grenade: La más poderosa de las armas secundarias. DG crea una anomalía en el espacio, que puede literalmente doblar objetos sólidos (algo similar al efecto del Maser).

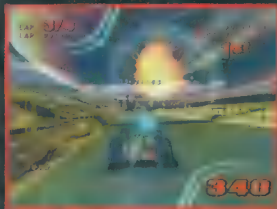
Jumping Betty: su utilización es bien sencilla. Se deja en el suelo, y cualquiera que se aproxime a su rango la ataque y hará activarse, elevándose del suelo mientras rota, y lanzando una mortal andanada de clavos en todas direcciones.

ACCION / ARCADES

Rollage Stage II

Usa alguno de estos códigos en la pantalla de "bonus Awards". Si lo hiciste bien vas a escuchar un sonido:

allcampaigns	Todas las campañas
allcampaigns2	Todas las campañas excepto "final"
allmodes	Todos los modos de juego excepto "soccer"
alltracks	Todas las pistas
allvehicles	Todos los coches



Messiah

Durante el juego, presiona **F4**, y luego escribi alguno de estos códigos para activar su función correspondiente:

godmode	Bob es invencible
godmode2	Desactivar Invencibilidad
godmode3	Desactivar IA
godmode4	Activar IA
godmode5	Visión IA desactivada
godmode6	Visión IA activada
godmode7	Cámara inamovible
godmode8	Cámara libre
godmode9	Activar personajes en "wireframe"
godmode10	Desactivar personajes en "wireframe"
godmode11	Activar Mundo en "wireframe"
godmode12	Desactivar Mundo en "wireframe"
godmode13	Cuenta de polígonos activada
godmode14	Cuenta de polígonos desactivada
godmode15	Termina el juego en curso

Los siguientes códigos hacen aparecer personaje u objeto indicado:

armoredbehemoth	Armored Behemoth
------------------------	------------------

barman	Barman
bazooka	Bazooka
bazooka2	Bazooka
behemoth	Behemoth
bouncer	Bouncer
buzzsaw	Buzzsaw
chot1	Chot 1
chot2	Chot 2
chot3	Chot 3
chot4	Chot 4
chotbehemoth	Chot Behemoth
chotdwarf	Chot Dwarf
companionbot	Companion Bot
dancer1	Dancer 1
dancer2	Dancer 2
dj	DJ
domina	Domina
femaledweller1	Female Dweller 1
femaledweller2	Female Dweller 2
flamethrower	Flamethrower
fungirl	Fungirl
grenades	Grenades
grenades2	Grenades
guncmdr	Guncmdr
harpoongun	Harpoon Gun
heavycop	Heavy Cop
hung	Hung
lightcop	Light Cop
machinegun	Machinegun
malmer	Malmer
maledweller1	Male Dweller 1
maledweller2	Male Dweller 2
maledweller3	Male Dweller 3
maser	Maser
medic	Medic
mediumcop	Medium Cop
offensivebot	Offensive Bot
pakgun	Pak Gun
pimpdaddy	Pimp Daddy
prost1	Prost 1
prost2	Prost 2
pumpgun	Pumpgun
radiationworker	Radiation Worker
rat	Rat
riotcop	Riot Cop
scientist	Scientist
subgirl1	Subgirl 1
subgirl2	Subgirl 2
waitress	Waitress



weapon	Weapon
weapon2	Weapon
welder	Welder
welding	Welding
worker	Worker

Thief 2: The Metal Age

Saltar de nivel

Durante el juego, presiona

[G] + [Alt] + [Shift] + [End]

Dinero extra

Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego. Creá una copia del archivo antes de editarlo. Usá un editor de texto para editar el archivo "**dark.cfg**" que está en el directorio del juego. Cambiá el valor que está luego de "**cash_bonus**" para incrementar la cantidad de dinero que suma al comienzo de cada nivel.

ESTRATEGICOS

Star Wars: Force Commander

Si una unidad es destruido, remové la unidad al mismo tiempo que explota. Si lo hiciste bien obtendrás el doble de unidades.



de unidades.

En la pantalla de selección de jugador crea un nuevo jugador con el nombre "**TheGalaxylsYours**". Hacé doble click en nombre en vez de un solo click y apretá la flecha azul. Luego y durante el juego solo tenés que apretar "**M**" para sumar 500 puntos de comando y podés hacer todas las veces que quieras. Lo único malo es que no podés aplicar el truco a los jugadores que creaste anteriormente.

En la pantalla de selección de jugador crea un nuevo jugador con el nombre "**TheWorldIsYours**". Hacé doble click en nombre en vez de un solo click y apretá la flecha azul.

Star Trek: Armada

Durante el juego, presioná **[Esc]**, y luego escribí alguno de estos códigos para activar su función correspondiente:

!obayestimator

Pasar de misión:

canofwhooopai

■ oficiales adicionales

showmethemoney

Dilithium adicional

screeyousuprisingfromhome

Lista de pilotos en modo multiplayer

phonehome

Lista ■ chat en modo multiplayer



Heroes Of Might And Magic 3: The Shadow Of Death

Durante el juego, presioná **[Tab]**, luego escribí alguno de estos códigos para activar su función correspondiente:

!wccheconstruc

100.000 de oro y 100 de cada recurso

!wcchesteinsoponn

999 ■ Mana ■ todos los hechizos

!wccchein

Todas las construcciones

!wcccheinfors

Todas ■ máquinas ■ guerra

!wcccheinprices

Colores alternativos

!wcccheinsets

Slots vacíos con 10 "black knights"

!wcccheinsets

Slots vacíos con 5 "archangels"

!wcccheinsets

Mapa del puzzle completo

!wcccheinsets

Mapa del mundo completo

!wcccheinsets

Ganar un nivel

!wcccheinsets

Esconder mapa del mundo

!wcccheinsets

Perder juego

!wcccheinsets

Suerte al máximo

!wcccheinsets

Moral al máximo

!wcccheinsets

Movimientos ilimitados

!wcccheinsets

Ganar juego

Gangsters

!setmoney \$50,000

En la sección de Tenientes del organizador

■ pandillas, escribí "I LOVE HANSON"

para poner \$50.000 en la caja, ■ la suma que

tenés es menor.

!setmoney extra para todos los pandilleros

En la sección de Tenientes del organizador

■ pandillas, presioná **D + A + R + T** para

sumarle \$3.000 a todas ■ pandillas.

Panzer General 3D Assault

Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego, creá una copia del archivo antes ■ editarlo. Usá un editor de texto para editar el archivo "panzer.ini" que está en el directorio del juego. Agregá la línea "**TestCheat = TRUE**" a la sección "[SIM]". Luego, durante el juego, usá alguno de estos trucos:

!F12

Terminar escenario con pérdida

(Ctrl) + (F12)

Terminar escenario con una mínima victoria

(Ctrl) + (Shift) + (F12)

Terminar escenario victorioso

(Ctrl) + (Shift) + (Enter)

Destruir ■ vehículo

(Ctrl) + (Shift) + (Delete)

Destruir el vehículo marcado como objetivo



DEPORTES

Supreme Snowboarding

Todas las pistas

Nota: Este procedimiento involucra editar

un archivo del juego, creá una copia del

archivo antes de editarlo.

Usá un editor de texto para editar el archivo "available_levels.txt" que está dentro del directorio "saved_data". Cambia las opciones que se indican abajo de la manera escrita:

"Easy"

"Medium"

"Hard"

Luego, editá el archivo "defaults.txt" y

cambia "available_tracks = 3" a

"available_tracks = 7"



Todas las tablas

Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego, creá una copia del archivo antes ■ editarlo. Usá un editor de texto para editar el archivo "available_levels.txt" que está dentro del directorio "saved_data". Cambia las opciones que se indican abajo de la manera escrita:

"Board 1"

"Board 2"

"Board 3"

"Board 4"

"Board 5"

"Board 6"

"Board 7"

"Board 8"

"Board 9"

"Board 10"

"Board 11"

"Board 12"

"Board 13"

"Board 14"

"Board 15"

"Board 16"

"Board 17"

"Board 18"

"Board 19"

"Board 20"

"Board 21"

"Board 22"

"Board 23"

"Board 24"

"Board 25"

"Board 26"

"Board 27"

"Board 28"

"Board 29"

"Board 30"

LA COSA VISCOSA

NOVEDADES Y DEFORMIDADES DEL MUNDO DE LOS JUEGOS

Conexión Xtreme

Jugar de a muchos es más divertido



Por Pablo Balut y Mariano Firpo

Estás cansado de darle paliza a la compu? ¿Querés divertirte con un enemigo que sufre de verdad cuando pierde? ¿No sabés dónde enchufar una T? ¿¡Probaste todo y no red sigue sin funcionar!? Todo lo que quisiste saber sobre el juego multiplayer y nunca te atreviste a preguntar, lo podés encontrar acá. Desde este lugar vamos a tratar de sacarte todas esas dudas e informarte sobre los últimos y mejores juegos para disfrutar de a muchos.

Para empezar a meternos en el tema vamos a explicarles todas las modalidades conocidas para jugar en modo multiplayer, desde la antigüedad hasta nuestros días, y algo de lo que se viene.

La Edad de piedra

Hotseat: Este modo ha sido desarrollado para poder jugar partidas de varios jugadores, utilizando una sola máquina. Los participantes se turnan, cediendo el control de la computadora y el asiento, de ahí el nombre de hotseat «silla caliente». Este sistema solo es aplicable

a juegos por turnos.

Entre los más conocidos encontramos el viejo World Circuit, Heroes of Might & Magic y el inocentemente violento Worms. "¡Mi gusanito noooo, pofavooo... es el último!"

Splitscreen (pantalla dividida): Este antiguo sistema nos permite dividir la pantalla en dos para que cada jugador disponga de su propia área de juego. Es muy común verlo en viejos juegos de carrera o en algunos títulos de consolas. Ejemplos como Need for Speed o Armored Core usan este modo.

Al grito de "¡Te saqué tres vueltas, bananón!", nos regocijamos mientras nuestro eventual

amigo se estrella patéticamente en todas las curvas.

Via Serial o Puerto paralelo: La primera forma de conectar dos computadoras de manera casera para poder jugar. Nunca olvidaremos aquel glorioso día en que con los restos de unos cables de mouse nos conectamos y pudimos hacer dar los primeros pasitos a un orco en la pantalla enemiga jugando al legendario Warcraft. ¡Los pieles verdes nunca mueren!

La Edad Media

Multiplayer Simple: Esta nueva definición que acabamos de inventar, describe el método de juego en que varios participantes juegan en una sola computadora al mismo tiempo. Esto puede resultar tan entretenido como incómodo, en especial cuando somos cuatro y nos toca jugar con el mouse a FIFA, NBA, o NHL. "Y qué, yo pateo con la z, avanzo con la p y atajo con F1... por eso pierdo 25 a 2".

Módem a módem: Una forma más mo-



dierna de conectar dos computadoras ■ a través del tramado telefónico. Aunque sea una forma simple, cómoda y sencilla, puede producir algunos problemas: cuentas telefónicas elevadas y la ira de los que viven con nosotros y quieren usar el teléfono. Solo se puede jugar uno contra uno. ¡¡Cortá, cheel!!

Via E-Mail: Una de las opciones para jugar por Internet consiste en hacer las jugadas por mail. Cada jugador realiza los diferentes movimientos y una vez terminado su turno el programa envía la información via mail. Después de esto el contrincante puede hacer sus jugadas. Al igual que hotseat, este método solo puede ser ejecutado en algunos juegos por turnos. Resulta muy bueno para jugar partidas de ajedrez, aunque para cualquier otra cosa es insosteniblemente aburrido y desvirtúa lo mejor de los juegos multiplayer: las risas y cargadas al estar cara ■ cara con nuestro contrincante. Peón 4d a Dama... zzzzz... y espero una semana.

La Edad Moderna

LAN (Local Area Network o red casera): Con el correr de los tiempos una de las modalidades que más importancia cobró es el juego ■ a través de una red casera. Para ello necesitamos una placa de red, un divisor (T para los amigos) por cada computadora, unos metros de cable coaxial de 50 ohms, 2 terminadores, algunos conocimientos y bastante paciencia. Con todo esto podremos armar una LAN para divertirnos. Las ventajas de esta red casera hace que las partidas sean casi tan rápidas como un juego normal. Si uno dispone de una red armada, como la del trabajo, la diversión está garantizada, si es que no nos rajan antes, claro. Por otro lado, si no tenemos una red armada, tendremos que comenzar la difícil vida del jugador nómada. Para ello tenemos que trasladar nuestras PC's al departamento de algún amigo y rezar que ande el ascensor, caso contrario hay que subir 6 pisos por escalera. Llegar un poco apresurados y enchufar el CPU de 110 en la red eléctrica de 220 V es la causa principal del olor ■ transistores quemados que suele inundar cada



tanto las reuniones de LAN. También es muy común olvidarse los cables o un terminador cuando hay 12 tipos esperándonos desesperados para jugar.

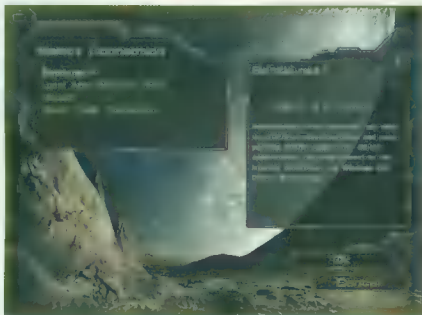
Pese ■ todos estos inconvenientes y muchos más, la red hogareña es una de las formas más divertidas de compartir un juego. Uno llega ■ encariñarse con ciertas situaciones, como por ejemplo cuando un novato descarga su bronca luego de una hora y media de jugar Quake y marcar su primer frag: "¡Querías Cumbia?! ¡TOMA!", o cuando un principiante lloriquea en Starcraft: "¿Cómo hacés para atacarme tan rápido?".

Internet vía protocolo TCP/IP: Usando este famoso protocolo podemos desafiar a infinidad de jugadores en la red de redes. Generalmente, podremos crear partidas para pocos jugadores (2-8), debido a la poca transferencia que los módems ofrecen. Otro problema serio con este modo de juego está relacionado con el tiempo de respuesta entre las computadoras

-mejor conocido como ping-. Debido ■ lo intrincado de esta red, veremos que la calidad de respuesta de nuestras acciones se verá alterada. Cuando disparemos un misil, este saldrá unos segundos después o cuando le indiquemos a nuestras tropas que avancen veremos que no responden automáticamente como solían hacerlo. Internet también nos da la posibilidad de adentrarnos en mundos virtuales, en los cuales participan un gran número de jugadores (Everquest, Ultima Online, Underlight, etc.). Esto debe ser algo realmente fantástico, pero debido a lo lentas y caras que son las conexiones en nuestro país, no pueden disfrutarse como deberían. A no ser el caso de un conocido nuestro que se pasó 18 horas seguidas en un mundo virtual y luego de empeñar su PC quedó internado con un psiquiatra.

La era espacial

Esperemos que llegue pronto así podemos jugar más y mejor, sin tener que vender nuestra madre por un cable módem o fibra óptica. Jugar con nuestros amigos, ya sea enfrentándonos ■ cooperando, puede resultar una experiencia nueva. Algunos juegos que resultan aburridos en modo single player pueden ser muy divertidos jugándolos de a muchos. Una vez que te hayas enfrentado contra oponentes humanos, probablemente te pase como ■ nosotros: no vas a querer jugar más contra tu PC. A no ser que siempre pierdas contra tus amigos (a ellos no se los puede poner en modo fácil). ✕



CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

Tu libro bendecido

A los semi-dioses que hacen XtremePC

Queridos amigos, voy a empezar con 2 preguntas: ¿Acaso estamos locos? ¿Puede ser una máquina electrónica capaz de hacernos ausentar al colegio, fallarle a un amigo o clavarla a una novia que nos espera hace horas? Ya sé, es algo que no se puede responder. Porque la respuesta no se puede expresar, es algo que se siente, algo que se apodera de uno desde que se sentó, prendió la CPU, instaló Monkey Island y EMPEZÓ A JUGAR. Es un SENTIMIENTO. Una PASIÓN. Algo que sobrevive a todo. Porque los juguetes pasan, la música pasa, los deportes pasan, pero ese cosquilleo cuando jugaba al Doom solo en mi casa con las luces apagadas, se ha mantenido intacto, basta con hacer un par de Deathmatches en Quake III. La PC es el invento más importante del hombre. Y los juegos son algo que no se puede explicar.

Para todo aquel que no me crea y se ria diciendo: "Este tipo está más loco que una cabra" (espero que no sean ustedes) les voy a contar una pequeña historia. Hace años conocí a un chico en el cole, desde entonces es muy amigo mío. Siempre se rio de mi sentimiento hacia los juegos, pero esto se acabó hace dos meses, cuando se compró una PC. Vino a mi casa a pedirme un juego. "Bueno le dije yo, pero mirá que empezas no largás más". El se rio, me advertencia "no me dio bola. El mismo día, a la noche, lo llamé para ver si ibamos al boliche que siempre vamos. ¿SABEN CUAL FUE LA RESPUESTA? "Dejate de joder, que me falta poco para terminar el juego". Y cortó. Desde ese momento me cuenta que era culpable de contagiarlo, la verdad es que me sentí bien. Muy bien.

Sin más temas por tocar, les agradezco su

tiempo y me alegraría ver mi carta en la revista, aunque sea para que mi amigo (que también compra la revista desde que se la presté) la lea y se dé cuenta que yo soy bendecido. Gracias por su excelente trabajo, que me mantiene al tanto con los juegos.

Martin

mbavio@mundomail.net

No estamos locos, Martín, aunque mucha gente piense lo contrario, debido a la cantidad de horas que pasamos frente a nuestras PC o consolas. Los videojuegos son una pasión, que sólo se puede entender estando enfrente de los mismos. De todas formas, tu amigo parece que está en camino de convertirse en un ermitaño, por lo que te recomendaría llames a un tercer amigo en común, que todavía no esté "bendecido", para que lo saque de su trance. Ah! Te ganaste el juego del mes, así que te esperamos por la Editorial ¡Felicitaciones!

La censura y Los Sims

Señores de la revista XPC:

He visto y leído, para mi desagrado, que varias cartas publicadas en el buzón de lectores están censuradas, utilizando para el caso que se encuentre una palabra desagradable (¿desagradable para quién?) se la reemplaza o se la completa con un "BEEP". ¿No es acaso esta sección de la revista un lugar para que los lectores nos expresemos libremente sobre los temas relacionados con el mundo de los juegos de PC sin miedos a recortes ni modificaciones arbitrarias?

Pero más sorprendido quedé con una foto del review del juego "The Sims" en el cual aparece uno de los personajes (generado por la computadora) disponiéndose a bañarse, en la cual sus partes "sensibles" están pixeladas para que nada que pueda verse se vea (¿quién determina qué es correcto que se vea y qué no lo es?) ¿Si no querían que se viera nada ¿para que publicaron esa foto?

Yo tengo 22 años de edad, sigo la revista desde su número 5 y nunca había notado esta clase de conductas para con los lectores.

Creo poder distinguir lo que es correcto moralmente y lo que no lo es, pero ustedes pueden hacerlos por sus lectores ¿no es así? ¿O me dan ustedes esta posibilidad censurando el contenido de la revista? ¿O creen que sus lectores no pueden hacerlo?

Si ustedes quieren o no publicar esta carta no es de importancia.

Espero que esto no vuelva a ocurrir, porque no debió haber ocurrido nunca, pero no depende de mí sino de ustedes.

Walter Ronzitti

walterronzitti@sinectis.com.ar

Walter, Walter... Primeramente, te quiero explicar que no es nuestra intención censurar nada en el Correo, sino que lo único que hacemos es colocar un inocente BEEP o puntos suspensivos sobre un insulto no sobre una idea, que es lo que debería preocupar porque a muchas personas le puede resultar ofensivo y, como bien sabés, ésta es una revista para todo el mundo. De todas formas, como habrás podido apreciar, en todos los casos se entiende perfectamente lo que el lector quiso decir.

Con respecto a la supuesta foto censurada de Los Sims, lamentamos mucho que eso no fue realizado por la revista, sino que es una característica del producto mismo. Nosotros sacamos una foto de lo que se veía en el juego, nada más.

S.O.S.

Esto es un SOS. Estoy escribiendo esta carta con el último cuarto de cartucho de tinta que me resta. Espero que llegue a manos de alguien con un barco o algo por el estilo para que me pueda rescatar.

En este momento me encuentro en una isla desierta. Cómo y cuándo llegué hasta aquí me resulta (sí, ya sé que parece raro) desconocido. Solamente puedo afirmarles una cosa:

¡Yo soy Maximiliano Peñalver! El hombre que ha tomado mi lugar es un impostor que simplemente intenta lucrar con mi nombre. Intentaré relatarles lo sucedido antes de que la sed me agobie y no me permita escribir más.

Había terminado mis labores del día viernes en la editorial y me dirigía a mi casa. Salí de mi cómoda oficina (qué por simple casualidad tiene el doble de tamaño que las de los editores) y meneando una mano en el aire me despedí de algunos de los jugadores nocturnos que allí quedaban. Entre ellos me sorprendió ver a mi hermano, quien se suponía trabajaba sólo para Next Level. "No, fiero, me prendí a jugar un deathmatch nada más. Andá a casa y prepárame unas hamburguesas para cuando vuelva." Contestó a mi pregunta. ■ lo que respondí con un monótono "Chau", seguido de un portazo.

Caminé hacia el ascensor, lo llamé y me incliné suavemente sobre las puertas. Me levanté después de la tremenda caída que significó apoyarse en el aire (no lo intenten), y presioné "PB" con mucha fuerza. El ascensor llegó a los tirones, y en cuanto las puertas cedieron paso me fugué ágilmente del aparato. Di un par de pasos y escuché un sonido semejante al de un piano cayendo dos pisos para abajo. En efecto, era el ascensor cayendo dos pisos para abajo. Arqué las cejas, miré alrededor. Nadie.

Salí a la calle y saludé al guardia. Le dije: "Jefe, estaría piola que revisaran el hilo de acero del ascensor". El hombre sonrió y me saludó con la mano. Yo hice lo mismo y me di vuelta. Comencé mi marcha y escuché que algo se caía. Me volteé y vi el arma del guardia en el piso, y al hombre alternando su mirada entre el artefacto y yo con los ojos muy abiertos.

Me aproximé y la recogí, la apunté hacia el hombre. Éste cerró los ojos y se cubrió la cara. Se la entregué y me fui. Mientras escuchaba un poco de música en la radio creí discernir unas explosiones, pero no fueron de importancia.

Llegué a mi casa y me di cuenta de que me encontraba completamente sin frenos. Hice más o menos un cuarto de cuadra hasta que un bote de basura me frenó por completo. Apagué el motor del auto e intenté abrir la puerta. Estaba durísima, por lo que tuve que aplicar un par de patadas. Una vez afuera descubrí unos pequeños huequitos redondos en la chapa que nunca antes había visto; uno de ellos había pegado en la cerradura de la puerta.

Levanté el bote de basura (inusualmente pesado, no me explico por qué) y entré a mi

casa.

Me pareció escuchar un quejido pero no había nadie alrededor. Me quité los zapatos y fui hacia la cocina. Descongelé un par de hamburguesas y las puse en la plancha. Mientras se cocinaban percibí un peculiar aroma, algo putrefacto. Me di vuelta y vi a un hombre en harapos, todo sucio, que tenía una diabólica sonrisa en la cara. Detrás, hombres de negro entre los cuales se encontraban Máximo, Sebastián y Santiago, entre otros. Dejé la plancha sobre la hornalla y bajé el fuego a mínimo, pero sin darme tiempo a reaccionar el hombre me golpeó. No pude hacer nada ante su increíble velocidad. Colocó su mano sobre mi cara y comenzó a marearme su inmundable hedor. Con mis últimas fuerzas vi como su aspecto cambiaba y se transformaba en alguien igual a mí. Cedi ante el mal olor y luego desperté aquí, en esta isla.

Hay gente falsa en esa redacción que ha tomado los lugares de los redactores y el mío. Tienen la habilidad de convertirse en quien tocan (o eso creo). Deben rescatarme, me quedo ya sin tinta.

Según mi mapa y mi brújula, me encuentran en Iatitu

(Fin del mensaje)

Diego Schillachi
sschillaci@intramed.net.ar

¡Diego, has descubierto una conspiración dentro de la Editorial! Luego de leer tu carta, le sacamos los zapatos a Maxi y le olimos las medias, y efectivamente, tenían mal olor. Así que procedimos a echarlo a patadas de la editorial. Pero después se nos ocurrió sacarnos nuestros zapatos, y también descubrimos ese olorcito nauseabundo. Así que era cuestión de un simple y común olor a patas, de esos que tiene todo el mundo, por lo que fuimos a buscar a Maxi a la puerta de la Editorial, que nos esperaba con cara de muy pocos amigos... ¡Y no era para menos! Además, nos dimos cuenta que no habíamos reparado en un detalle de tu relato: Maxi no tiene auto. Así que ahora te vamos a buscar a vos, Diego. Pegate un bañito, por las dudas...

La violencia y los videojuegos

¿Y si te gano? ¡Dale! Animate... Yo soy Argentina, ¡canté! ¡tas loco!
Argentina soy yo y se terminó, ¿ok?... uyy, perdón... ¿cómo va amigos?

Esto que escribo es parte de un diálogo casi cotidiano que comparto, no con los

"chicos" del cole, sino con mi hijo Tomás. A propósito, déjenme presentarme, soy Luis y tengo 36 años y, desde hace varios, soy superfana de los videojuegos. Últimamente estoy un poco preocupado (no mucho, tampoco la pavadá) por esas noticias sensacionalistas que lo único que hacen es desprestigiar algunas actividades "ciberneticas", como por ejemplo grandes juegos como Quake, Final Fantasy, Duke Nukem, etc., y hacen preocupar también a los que mucho no entienden del tema. Me refiero a que han ocurrido ciertos hechos, en diferentes partes de este tranquilo planeta, que la prensa y vaya a saber uno qué otros intereses pretenden asociar a los juegos antes mencionados con distintos sucesos de violencia. Ojo, no estoy diciendo que no existan ciertos juegos que no sean violentos, pero creo que todo depende de quien los juegue y de qué apoyo y base educativa esa persona tenga. Por supuesto que no voy a permitir que mi hijo de 8 años juegue a "Soldier of Fortune" o a "UT" (por lo menos en el modo más sangriento), pero no soy de la idea que esto sea el gran causante de la violencia infantil, o de los distintos atentados que han ocurrido. ¿A qué padre se le va a ocurrir regalarle a su hijo adolescente un sable de Samurai, y más si éste tiene problemitas de conducta? Insisto, siempre va a ser más fácil echarle la culpa a un factor externo como ser un libro, la tele, el cine y ahora los videojuegos. Pero, vuelvo a insistir, habría que hacer la pregunta clave en esos hogares un poquito hipócritas... ¿Y POR CASA... COMO ANDAMOS?

Un saludo.

Luis Altmann (Bariloche)
lasrocas@bariloche.com.ar

¿Sabés que pasa, Luis? Que la gente siempre tiene la tendencia de buscar culpables cuando ocurren hechos como los que vos mencionás. Por mi parte concuerdo con vos, lo importante es darle una buena educación a nuestros hijos para que sepan distinguir la diferencia entre lo que es un simple juego y la realidad cotidiana, y no andar poniendo culpas en donde no corresponde.

Hidden & Mamados

Misión 35: Saving City
Localización: Lomas de Zamora
Objetivo: Capturar la bomba atómica en el cuartel nazi debajo del colegio y tirarla en el medio del río.

Agentes: L.A. / A.P. / D.J.

Inteligencia afirma haber visto movimientos extraños en el colegio M.L. (por no pasar un chivo).

La misión comienza en Brown.

Acercándonos al colegio vemos la primera base enemiga. Cargamos las minigun y atacamos. Cinco soldados al piso, dos más y... ¡oops! Había uno con un flamethrower (flam-zallamos, pancho). Me lo curó D.J.

Continuamos y encontramos las barracas y plantas de energía de la base primaria de Lomas (Lomenos, ■ que soy de Banfield).

Infiltrándonos en la mansión de al lado encontramos un switch de autodestrucción (mucho Maniac Mansion, Lucasfilms, 1988). Lo empujamos y de un salto logramos salir y quemar sus faros porque la mansión lento cae al piso lento y vuela en mil pedazos, no quiero dejar que se vean, tus ojos se vean, tan, tan, tan, tan tristes, habrá sido el destino, ese vaso de vino... (estaba escuchando a Los Piojos, ¿se entiende?) ¡Mala señal! Los soldados salen como p--- de un c--- de un tipo que comió porotos. Por suerte sus armatas de papel (véase apartado... ¡Maldito Police Quest!) quedaron en las barracas. Con muchos cartuchos bajamos más tipos que las veces que bajé a The Shadow en las multiplayer de Unreal Tournament.

Problema, no tengo más cartuchos (Problema: No puedo comprar mi placa 3D, ¿y qué?). En las barracas (sus ruinas en realidad), encontramos explosivos, maestras masacradas (yes, baby), una motosierra, una coca, una tele y una maestra suplente que nos hizo la vida, perdón, el estudio, imposible... ¡Aún con vida! Nos desquitamos, la tiramos por la escalera. Tomamos la coca (¡burp!), y vimo' uno' video' e Kapanga... ¡Ah! ¡La misión! Me olvidé. Salimos por Fonrouge y fuimos a observar a la pizzería de Carlitos y de paso le chafamos una empanada, salimos y vemos a Willy (mis peores deseos de Navidad son para ella) dando recuperatorio de gimnasia (lo necesito). Entramos por el techo del Laboratorio.

Intentamos bajar, pero el camino estaba bloqueado.

Usamos el cablecito para pasar al salón de 9° C y ¡cha chà! Llegamos al otro lado. Vigilamos y nos mandamos al pasillo. Peligro, usar lanzallamas. Corrimos más rápido que el sonido (la luz es mucho pedir) lanzando fuego como en un deathmatch de Operation Carnage (?).

Llegamos a las escaleras de mantenimiento y mismo procedimiento, lástima que rompimos el keypad de acceso. De algo tenía que servir la sierra. Entramos y

¡Caramba! ¡No había nada! Sólo una caja fuerte. Me dice D.J. Había un cartel que decía: La base se mudó a China porque como todos huyen de Argentina...

Ahora, ¿Qué había en la caja? Fácil, estaba abierta... una bomba atómica. ¿Para qué si el país se está muriendo (de hambre). Y bue, hay que despacharla.

Vamos a lo Stephanie en La Pistola Desnuda y llegamos al aeródromo F. Solá. Y debajo nos metemos, ellos en sus L-28 Blasters y yo en mi L-7 Dolphin. Despegamos, y vamos al río. ¡PROBLEMA! ¡La base de Quilmes! SAMs, MiGs, AAAs, ¡Si, si!, ¡la hecatombe!, ¡Lo que todos esperábamos! ¡Una lluvia de Aire-Tierra que cae sobre los Ls, el club Quilmes (¡Bravoooooo!), los estudios de Canal 3, Yo Matías, el perro chorizo, la bomba, Azul Azul, El potrero Rodrigo, la cumbia y la editorial del cuartetazo... a sólo \$4,90! Con unos cuantos AG-77 Bearwolf, ni la tierra quedó en Quilmes.

Pasamos el límite marítimo, tiramos la bomba (y que se jodan los uruguayos) y la aventura terminó.

Para escuchar (perdón, leer) como sigue la saga, comprar Saving World From Fuhrer (perdón, no me salen los diéresis con este teclado de m-----. Por cierto, ésta es la tercera mejor de las siete computadoras que tengo en casa, P2 300; P2 200; P 200, 486 DX 66, 486 DX 50, XT, Comodore 128) 2: Quest in China.

Lucio Arcuri
lucioaas@uole.com

Realmente no sé qué decir con respecto a tu relato, Lucio, porque como estoy sobrio no entendi demasiado. Ahora bajo al super a comprar unos cartones de vino y después te cuento...

Vida Real VS. Simuladores de Vida

Era un día más, como cualquier otro. Me levanté ■ inmediatamente me dirigí al baño. Luego de hacer mis necesidades y de pegarme una ducha ligera, estaba listo para empezar otro día de trabajo, aunque no sin antes haber desayunado. El sueño no era muy alto pero, según mi perspectiva, si me esforzaba un poco en mejorar mi estado físico y mis conocimientos sobre mecánica el ascenso llegaría en cualquier momento.

Antes de terminar con el desayuno ya estaba el auto en la puerta tocándose bocina. Me esforcé al máximo para no tardar mucho pero, como siempre, llegué justo

cuando el auto se disponía a arrancar. En ese momento cruzó por mi cabeza el mismo pensamiento de todos los días: "Debo acostarme más temprano y no quedarme hasta cualquier hora con la compu o chamuyándome a la vecinita de enfrente".

Las horas en el trabajo pasaron volando, y cuando me quise acordar ya estaba de nuevo en la puerta de mi casa que, aunque por fuera tuviese el aspecto de una casa normal, por dentro estaba equipada a full (computadora último modelo, piscina, mesa de pool, jacuzzi, flipper, etc., etc., etc., y todo ganado con el sudor de mi frente).

En ese momento fue cuando me di cuenta que tenía todo lo que cualquiera sueña tener, pero que lo que me causaba una profunda tristeza era que no tenía alguien con quien compartirlo. Fue cuando decidí que era hora de invitar a alguna vecinita para que juntos podamos crear nuestro nidito de amor.

Invité ■ la que últimamente tenía mejor onda conmigo. Comimos, nos divertimos mirando el canal de rosa y bailando el mejor rock que pasaban en la radio, nos hicimos cosquillas, le obsequié un hermoso regalo y hasta nos dimos un par de besos. Y cuando todo estaba dando para que le pidiese su mano, ella me dio un beso, me dijo que era demasiado tarde y se marchó, dejando mi estado de ánimo por el piso. Fue por esto que decidí calmar mis penas tomándome unas copas en mi bar privado y junto a mi compu.

Y acá me tienen, contándoles esta historia de la cual todavía no logro comprender si pasó verdaderamente o si sólo es parte de un juego... ¿Ustedes que piensan?

Pablo N. Gargiulo
pablo_nico@ciudad.com.ar

Muchos dicen que la vida es un juego... A propósito, ¡cómo se engancharon con Los Sims! Recibimos miles de cartas con todas las cosas que se le ocurrieron a nuestros lectores luego de leer la nota del Dr. Picor. Obviamente, muchas de estas misivas son prácticamente irreproducibles, pero es indudable que el nuevo simulador de Maxis ha estimulado como ningún otro juego la imaginación de los videojugadores.

Oda a la Pc

Tus fantásticas placas 3D suavizan las texturas de mi corazón partido.

Tu disco rígido contiene

los programas y juegos esenciales para vivir.

El CD-ROM almacena la comida de la cual sobrevivimos como las pizzetas (léase CD-ROM).

El monitor es una luz en la oscuridad de un mundo plagado de hambre y dolor.

El teclado, el invento más grandioso jamás creado, es el contacto casi celestial de nuestro cuerpo con la compu.

¿O seremos así por culpa de los extraterrestres que nos manejan desde allá arriba pensando que nosotros somos sus Sims? Quién sabe, ¿no?

¡Saludos!

Anibal (La Plata)
vitale@netverk.com.ar

Anibal, es la primera vez que veo una poesia inspirada en la pasión que despierta los videojuegos, y sinceramente creo que era algo que nadie se debía perder.

Lento pero seguro

Hola, Martín, hola a todos por ahí.

¿Cómo estás? ¿Cómo están todos por ahí? ¿Cómo están los suyos? ¿Bien? Así lo espero y se lo deseo.

Les escribo para darles un pequeño y muy grato (por lo menos para mí) agradecimiento.

Es que hace un buen tiempo (desde principio del año pasado), por una serie de problemas personales (que no les voy a contar acá), me encuentro medio desganado con la vida misma.

Si a esto le sumamos dos semanas (más o menos) donde el trabajo, no fue trabajo sino PROBLEMAS, bueno, no es muy difícil sacar todos los fracasos de mi vida a la memoria.

Esta patética rememoración la estaba haciendo el miércoles 15 de marzo mientras

viajaba (había salido una hora y media tarde del trabajo, me mojé como un pelo... tratando de parar un taxi y harlo decidir viajar, como siempre) en subte.

Casi con asco desplegué la Xtreme PC de febrero (para colmo todo me había hecho atrasarme en la lectura) y me puse a leer nada menos que una nota de un juego de deportes (juegos que no soporto, pero debe ser porque soy muy malo con ellos).

Así estaba, harlo, con cara de oler merda y leyendo una nota de mi... Jie Jie Jie... jua... ¡JUAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

Gracias, porque en ese momento, sin que yo lo quisiera, me hicieron reír.

Traté de oponer resistencia, pero no, me volví a reír, esta vez con más ganas. La gente del subte ya me miraba con un poco de desconfianza.

Por eso les quiero agradecer, por haberme dado unos momentitos de alegría por real al que le dieron un 87% y era un bodrio).

Disculpen que sea vago y recién ahora les escriba.

Tienen una forma muy argentina de escribir las notas, alguna que otra vez se han equivocado (me acuerdo de un comentario sobre un juego de estrategia en tiempo real al que le dieron un 87% y era un bodrio).

Pero nada es perfecto y si ustedes lo fueran, no los leería.

También les quiero agradecer a las empresas de software que hacen las cosas mal a veces, porque si no fuera por ellos, no nos reíríamos nunca.

Me sigue molestando el formato librito de la revista y el concurso del correo de lectores (me sigue pareciendo que las cartas son muy artificiales desde que está).

Yo, si tuviera que cambiar algo en la revista, no cambiaría nada, porque si algo me molesta u otro lo hace feliz (igual no hay nada que me moleste, salvo las dos cosas antedichas).

Bueno, me voy despidiendo con un gran abrazo para todos ustedes.

Omar G.L. Munarritz
El Gusano Vencedor

Gracias por tu carta, Omar. Aunque te cueste creerlo, siempre nos recomforta saber que la revista pueda brindar momentos de

alegría como el que nos comentaste, aunque sea por un ratito. Créeme, ésa es la intención de Xtreme PC y de todas las otras revistas que hacemos: Divertir (e informar).

Jugar por Internet

Padres, madres, señora directora, maestras, alumnos:

Página 80, sección La Comarca. Mis ojos no dan crédito a lo que leen. Origin esta planeando sacar su último título para jugar en modo single player.

¡¡¡¡¡Nooooooo!!!!!! El universo hasta ahora conocido empieza a derrumbarse. ¿Hacia dónde se dirige la industria de los juegos para PC? No es que lo vea mal, al contrario, estoy desesperado por poder probar las bondades de Internet en este campo. El problema es que mi experiencia personal no fue demasiado feliz. Intenté conectarme a Battle.net para jugar Diablo y espere, espere, espere... El perro, único ser vivo en las cercanías, fue testigo de mi ira.

Me imagino que jugar on line sería bastante complicado y desértico. Por ahora, me las arreglo bien solito, pero me encantaría ser parte de la comunidad virtual que comercia, se ayuda y masacra a diario. ¿Que debo hacer? ¿Gastar la mitad de mi sueldo en una conexión via cable-módem? ¿Cambiar el procesador? ¿Irme a vivir a los EE.UU.? ¿Dedicarme a armar aviones a escala? ¿Aprender a tejer? Sé que pueden ayudarme a encontrar el camino. Más ahora, en vísperas de Diablo II. Creo que lo saben de sobra, pero es bueno recordarles que el de ustedes es un excelente producto. Podría seguir escribiendo, pero aquel perro que maltraté aquella vez me orinó la alfombra. Sigán así...

Pablo Branconi
phbranconi@ciudad.com.ar

La solución no es sencilla. Primeramente, te recomiendo entrar en horas no pico, donde el tráfico es menos feroz. Segundo, algunos juegos tienen servidores en Argentina. No será el caso de Diablo II, pero son mucho más rápidos que los internacionales. Por último, una conexión de cable o de aire te darían más velocidad, lo que beneficiaría tu juego por la red.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro via Internet por E-MAIL.

Carta: **Editorial XTREME PC, Casapost 17, 11200 Montevideo, Uruguay** / E-MAIL: **xtreme@ciudad.com.ar**

Cuadriplica sonido CD Rompe las barreras MP3

Destruye a pedazos los enemigos de Direct Sound 3D.

Si buscas lo mejor en sonido para tu PC... MX400 basado en la tecnología de ESS y L Sensaura es tu única opción. MX400 tiene como ventaja el audio vertical posicional, añadiendo así, una nueva dimensión a la experiencia de juegos PC. El verdadero sonido "Quad" con 4 salidas de sonido digital y Dolby Digital surround, entregan el ambiente de audio de más alta calidad, para el exquisito sonido que usted busca en su sistema de sonido PC. Además, viene listo para ser actualizado con el hardware que acelerará su salida digital de audio y le permitirá sintonizar FM, internamente, de su PC. MX400, sin lugar a dudas es lo mejor en sonido PC del momento. Contacte su distribuidor más cercano para más información.

Screenshot of Slave Zero courtesy of Accolade.

ESS



*Requires Dolby Digital receiver

AUDIO

GRAPHICS

COMMUNICATION

HOME NETWORKING

DIAMOND
MULTIMEDIA
www.diamondmm.com



ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES



a) Ultimate Sci-Fi Pack: Blade Runner (3CDs) + Dune 2000 + Wing Commander Prophecy (3CDs) \$39 b) Pinball Madness Pack: Contiene 4 Juegos de Pinball, 10 Tablas \$29 c) Arcade Emulators 2000 (emulador de consolas) \$19 d) Ultimate Strategy Pack: Red Alert + Gettysburg + Fleet Command \$39 e) Imaginal 555,000 Clonarts (30 CDs) \$55 f) Sierra Complete Home Pack: Diseño de casas (4 productos) \$39 g) LINUX (6 CDs, Incluye 6 distribuciones dist) \$39 h) Recoil \$29 i) Magix Music Studio \$29 j) Tomb Raider III \$29



CD MARKET

SATISFACCIÓN PARA INDEPENDIENTES

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688

SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO

Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464

SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY

Lunes a Viernes de 9 a 19hs

ENVÍOS AL INTERIOR

TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.



DAIKATANA

ESPECTACULAR DEMO DE 100 MB
CON TRES NIVELES SINGLE PLAYER
Y TRES NIVELES MULTIPLAYER!

NUEVA
INTERFACE!

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición
Número 31 de XTREME PC y se entrega
sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su
venta por separado.

Otros demos:

NFS: Porsche 2000
Force Commander
The Devil Inside
Rally Masters
Noble Armada
y mucho más!

Para instalar la interfaz,
ejecute el archivo "SETUPEXE"
que se encuentra en la raíz del CD.

MAYO 2000

XTREME CD